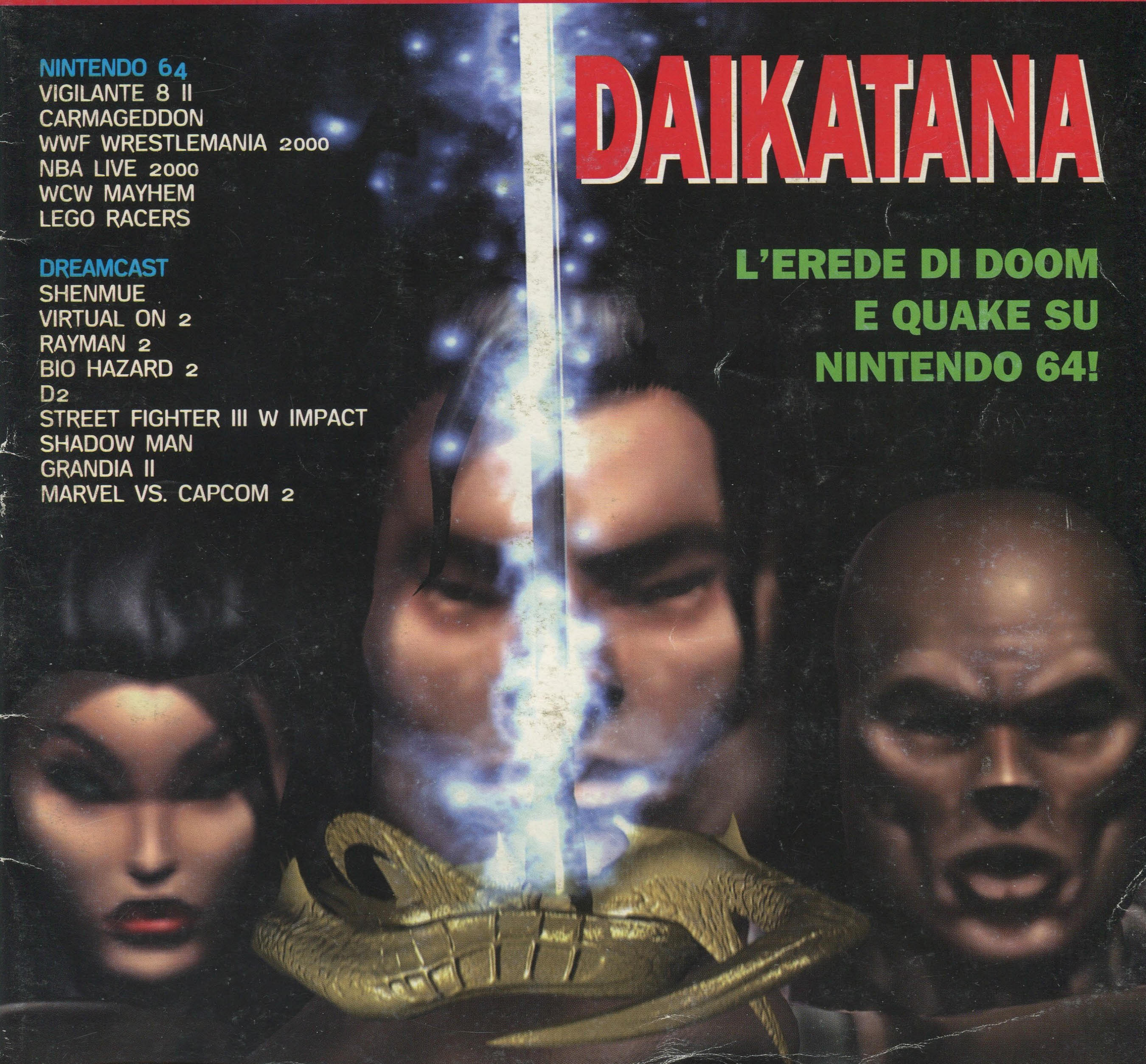
NINTENDO 64 • DREAMCAST • GAMEBOY

MEGA CONSOLE

FEBBRAIO 2000
ANNO 7
L. 7.000
Gruppo Editoriale FUTURA

MEGA CONSOLE NUMERO 67
SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE 45% ART. 2 COMMA 20/B LEGGE 662/96-FILIALE DI MILANO

www.futura-ge.com



NINTENDO 64
VIGILANTE 8 II
CARMAGEDDON
WWF WRESTLEMANIA 2000
NBA LIVE 2000
WCW MAYHEM
LEGO RACERS

DREAMCAST
SHENMUE
VIRTUAL ON 2
RAYMAN 2
BIO HAZARD 2
D2
STREET FIGHTER III W IMPACT
SHADOW MAN
GRANDIA II
MARVEL VS. CAPCOM 2

DAIKATANA

L'EREDE DI DOOM E QUAKE SU NINTENDO 64!



Guillemot

HORSE POWERED.

Official Licensed Product

Ferrari

SHOCK² RACING WHEEL

Il volante in grado di offrire le migliori sensazioni per una guida sportiva sul tuo Nintendo®64:



- 2 leve del cambio digitali, come quelle adottate da Ferrari
- 2 leve e 2 pedali analogici: accelerazione e frenata progressive
- 1 potente motore nell'impugnatura, per ricordarti di avere un bolide tra le tue mani
- Struttura di fissaggio dotata di 4 ventose e di un morsetto centrale, per incollarsi all'asfalto
- Dotato di memory card integrata e sistema di vibrazioni Rumble Pak™

Disponibile anche in versione **PC**: Racing Wheel & Force Feedback Racing Wheel

www.guillemot.com

UBI SOFT S.p.A.: Viale Cassala, 22-20143 Milano (Italy)
Tel: 00 39 02 83 312 1 - Fax: 00 39 02 83 312 300

Fai un salto in Jumpy. Posta elettronica gratis.



SAATCHI & SAATCHI

Posta Elettronica

Con Jumpy l'accesso a Internet è facile, rapido e completamente gratuito.

Niente canoni da pagare: l'unico costo sarà quello di una semplice telefonata.

C'è posta per te.

Vuoi inviare e ricevere messaggi e immagini da qualsiasi computer, su qualsiasi computer, in tutto il mondo, senza francobollo e senza postino? Eccoti accontentato: Jumpy ti regala la tua casella di posta elettronica personale con 20 Mb di spazio disponibile. Tra un messaggio e l'altro non dimenticare gli altri servizi che Jumpy ti offre: i messaggi SMS, l'oroscopo personalizzato, il cerca cinema, le mappe di tutte le città italiane, il Salta & Vinci, un'agenda personale, tutte le notizie di sport, attualità e finanza e molti altri servizi.



Come fare il primo salto?

Semplice. Tutto quello che devi fare è inserire nel computer il CD-Rom (che puoi richiedere chiamando il numero verde) e seguire le istruzioni per il collegamento.
Se invece sei già un navigatore, basta che ti colleghi al nostro sito: **www.jumpy.it**

Numero Verde
800-542121

JUMPY

Accesso via modem (56,6 K) o linea ISDN; casella di posta elettronica da 20 Mb; accesso a 32.000 newsgroup; throughput medio garantito per connessione 6 kbps.

MEGA sommario





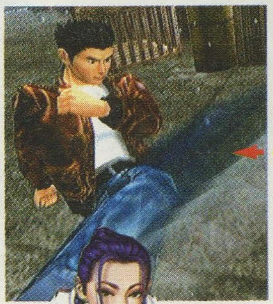




Nintendo 64



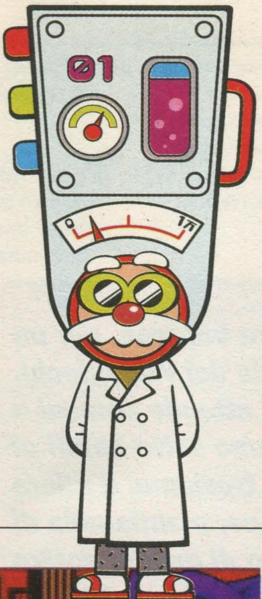




Dreamcast



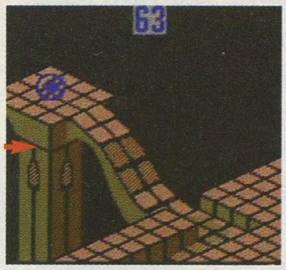




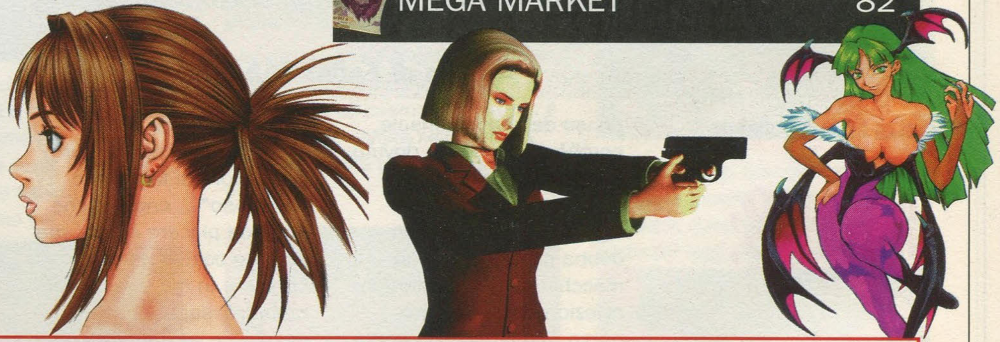


Gameboy Color





Rubriche



MEGA CONSOLE

N. 67 Febbraio 2000

Gruppo Editoriale Futura SpA
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)
www.futura-ge.com
Direttore responsabile:
Paolo Reina
Coordinamento Editoriale:
Massimiliano Anticoli
Redazione: Paolo Cardillo
Progetto grafico e impaginazione:
Puntografica di A. Valenzano
Hanno collaborato: Diego "Manga" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Fabio "Shogun" Ravetto, Marco "End" Ravetto, Erik "Shrapnel" Pede, Marco "Puck" Del Bianco.
Corrispondente dal Giappone:
Cristophe Kagotani
Pubblicità: Pubblicità diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Tel. 02/66526286
Ufficio Traffico:
Barbara Varisco

Gruppo Editoriale FUTURA

Sede Legale: Via XXV Aprile, 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Abbonamenti: Gruppo Editoriale Futura SpA, c.p. 88 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 0266526213 (9.00-12.30)
Fax 0266526300
E-mail: abbonamenti@futura-ge.com
(i versamenti devono essere eseguiti sul c.c.p. N. 38805206)
Stampa: Tiber - Brescia
Fotolito: D.T.P. - Bresso (MI)
Distribuzione SO.DI.P Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Spediz. in abb. post. 45% art. 2 comma 20/B legge 662/96 - Filiale di Milano.
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Registrazione del Tribunale di Monza del 13-1-97 n. 1217.

Prezzo del numero L. 6.500. I numeri arretrati degli anni 1998 e 1999 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non sarà possibile richiedere numeri antecedenti il Gennaio 1998. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti verranno indirizzati a: CCP PT N. 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI), mediante emissione di assegno bancario, vaglia postale oppure tramite versamento sul CCP N. 38805206. L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74-1° comma Lettera "c" del D.P.R. N. 633/72 e successive modificazioni.

I lettori che non trovassero Mega Console nella propria edicola sono gentilmente pregati di chiamare in Redazione.

MEGA mail

Ecco, ci siamo... Pronti a partire per un'altra impresa, per un segnare un nuovo capitolo della storia dei videogiochi. Incuranti dell'interrogazione di latino che ci attende domani o del compito di mate: tanto anche se frughiamo sotto i baffi di Mario la soluzione all'integrale non la troviamo. E allora basta, smettiamola di deformargli il faccione, piantiamola di torturare così uno dei personaggi culto di questo nostro passatempo e vediamo di impegnare in maniera costruttiva quanto ci separa da un'altra alba. Quest'oggi, il tema scelto, è l'annosa dilemma su quale potrà essere il sistema dominante del futuro. Di nuovo Sony, oppure Sega e Nintendo riusciranno a piazzare la zampata vincente e a recuperare il posto che gli spetta. Così la testa viene intasata da mille pensieri. Dai giochi di ieri, di oggi e di domani, anche quelli che forse non vedranno mai la luce. Inutile fare la scaletta, danzare nudi sullo sgabello... Il massimo che potremmo ottenere sarebbe di cominciare a far perdere la doccia! Almeno piovesse un po'. Magari la scuola si allagasse, vincessi una Lamborghini e tornassi a volare come Superman. Scherzo, lo so che è impossibile, mi accontenterei di ritrovare il mio costume di Batman, sapete ogni volta che Alfred mi mette a posto la camera poi non trovo più nulla. Dannaz, lo sapevo, è successo un'altra volta: tutta colpa di quei dannati panettoni in saldo!

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto



Mezza Luna e Solleone

IMPARO, IMPARO, IMPARO...

A cura di Golden Girl

Carissimo Shogun, ti ringrazio molto per aver pubblicato la mia lettera (+ address) su Mega Console di Novembre '99. In effetti è solo grazie a te che ho conosciuto altri Nintendiani. Ti riscrivo per esporti l'argomento pirateria. Nella mia scorsa lettera non ho cercato di esporre particolarmente un argomento, bensì potrei proprio definirlo un annuncio di corrispondenza. Vedo comunque che sono riuscita lo stesso ad esprimere quello che penso della mia console, perché anche se ho dovuto subire critiche cotte e crude non vuol certo significare che uno non debba più sostenere la macchina a cui si è tanto affezionato. Sembrerò pazza, ma il mio Nes non lo venderò mai per acquistare console di maggiore potenza. Ho paura dell'uscita di N2000: anche se il prezzo non supererà il mezzo milione e avrà ancora le sue quattro braccia per multiplayer non credo resisterà alla concorrenza di PSX2 e DC. Secondo te Nintendo farà una brutta fine? Incrociamo le dita... Pochi giorni fa, un ragazzo della mia scuola ha notato il quadernino di Zelda di mia sorella e ha detto "Zelda, che gioco merdoso.". Non capisco: devo pensare che sia tutta invidia o che la potenza di Nintendo è niente a confronto di PSX? Mi sono offesa, nessuno aveva mai definito il (duro) capolavoro di Miyamoto "merdoso"... capisco che può non piacere a tutti, ma arrivare così in alto fa crescere in me una grande rabbia. E sapete cosa dico? Che se Zelda fosse stata per PSX tutti i Playstationiani l'avrebbero venerato. Se così fosse, la colpa allora non è di Zelda, ma di Nintendo... Ah! Mi sto confondendo... (e poi ho un doloraccio alla schiena per via della scoliosi). Certi dicono che i Nintendiani se la prendono con Sony solo perché quest'ultima ha più vantaggio: non è vero, io non la penso così; come i PSXiani si lamentano delle imperfezioni Sony, anche noi Nintendo fans dobbiamo farlo. Chi tace è un "buono a nulla", forse è un perdente nei confronti della propria console; quindi è meglio farci sentire, sfogarci e tirare fuori quello che si pensa realmente riguardo a pirateria e roba del genere. Oltre questo, nulla di più. Nintendo ha offerto molti più vantaggi di qualunque altra console, ma non funziona lo stesso... ma fino a che punto bisogna arrivare? Di solito sono una tipa molto allegra e continuerò a esserlo, salderò le ferite verso Nintendo. Questa volta non avrò pietà di nessuno, io Sony e Sega non le comprerò mai, e comincerò anch'io ad offendere coloro che hanno fatto ciò con Nintendo! Ora sembra che gli amici ti accettino solo se hai la console che a loro piace. Vabbé, forse non tutti, ma vi dico che più o meno un'esperienza così l'ho già vista. Io preferisco solo Nintendo, e non cambierò la mia scelta per gli altri, non mi troverei bene! Non posso certo dire che senza Nintendo la mia vita non avrebbe senso, così è un'esagerazione, al massimo dico solo che senza Nintendo la mia vita avrebbe un senso ed un'emozione in meno. È come dire ad una persona speciale "Senza di te il cielo avrebbe una stella in meno". È inutile dire che ogni gioco Nintendo faccia schifo se non si conoscono neppure. Zelda, se Zelda fa schifo a cosa dovremo puntare allora?

P.S. Saluto Stefano P., Gianluca S., Mauro S., Andrea e i miei migliori amici.

P.P.S. chi vuole conoscermi può trovare il mio indirizzo su MC di novembre nella Mega Mail. Ni-hao!

Un po' di sana partigianeria non ha mai fatto male a nessuno e, se è vero che tutte le console di primo piano vantano titoli intriganti, e degni di essere giocati è anche vero che spesso, il loro valore varia in maniera sensibile a seconda degli utenti che ci si parano di fronte. Case come Sega, Nintendo e, adesso, anche Sony possono contare su un pubblico di aficionados che ben conoscono i loro capisaldi e che quindi sanno, bene o male, dove queste case andranno a parare e di che genere di giochi potranno fruire. La scelta, al di là dell'hardware, è quindi anche motivata dalla possibilità di fruire di questo o quel titolo o, meglio, di poter proseguire le gesta di questa o quella saga. Nintendo, in questo senso, non dovrebbe avere nulla da temere e, anche se ultimamente il numero di seguaci della grande "N" è diminuito rispetto ad un tempo, i must buy per N64 non hanno perso il loro smalto tanto che Nintendo sembra ancora in grado di tenere legati a se svariai milioni di utenti con la promessa di nuovi giochi quali Metroid, episodi di Mario e Donkey che, molto probabilmente, non vedranno la luce prima di un paio di anni. Detto ciò l'incontro/scontro subito da tua sorella è, ahimè, cosa comune ai giorni nostri ed è uno dei disdicevoli effetti che la massificazione del nostro divertimento ha portato. Intendiamoci: la diffusione dei giochi non è stata un male, il problema è legato alla mancanza di rispetto e alla non voglia di informazione di cui purtroppo soffrono molti utenti Play che, sentendosi forti, protetti

da un movimento di massa e da spot pubblicitari tremendamente trendy hanno raggiunto la convinzione che solo PSX sia il videogioco. Situazione non invidiabile, particolarmente diffusa nel nostro bel paese dove né Sega né Nintendo sono riuscite a contrastare lo strapotere di Sony e questo, in parte a causa dei distributori che si sono occupati e che si occupano della diffusione della macchine di queste due case. Esperti di giocattoli che non hanno avuto la potenza e la preparazione per competere con un mostro come Sony, che piazza gli spot giusti nei programmi giusti riuscendo a vendere ancora paccate e paccate di macchine a poco più di un mese dall'uscita del suo nuovo gioiello. Detto ciò, penso che mischiarsi con la massa non ragionante non sia un buon sistema per cambiare la situazione. In circolazione c'è bisogno di gente con cui poter discutere e questo anche quando non si hanno le stesse idee. Sono d'accordo che le critiche dovrebbero essere mosse, in primis, alle macchine che possediamo, alle quali siamo più affezionati anche perché, non vedo il motivo di aiutare la concorrenza facendo capire loro eventuali debolezze. Lavare i panni sporchi in famiglia? No, ma nemmeno chiudere gli occhi lanciando strali contro altre console "mai da acquistare" e questo non per i giochi ma per il logo che troneggia sul loro chassis.



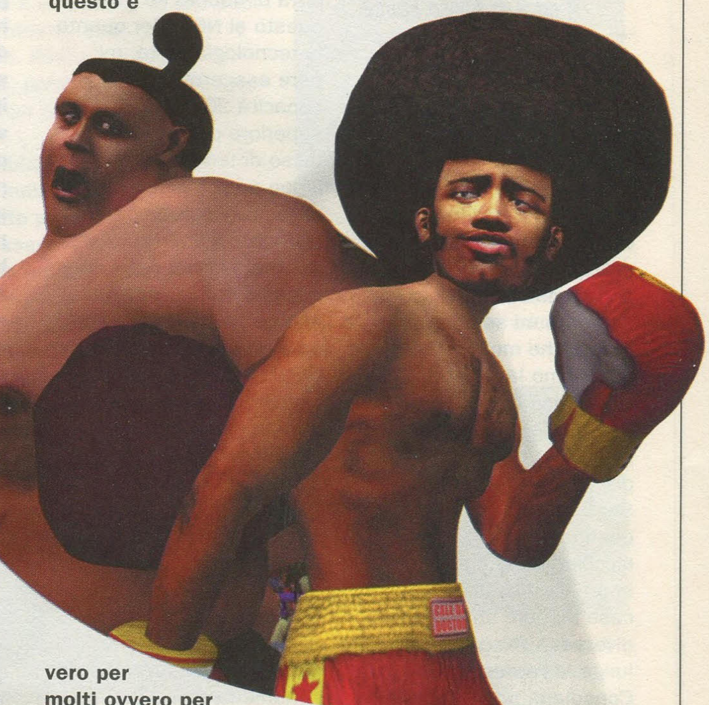
Con Burro e Uova

SPICCHI DI SOLE

A cura di Un Vecchio Lettore

Caro Fabio, se ti sto scrivendo questa lettera è solo perché sentivo il bisogno di sfogare l'avversione che nutro nei confronti della Playstation, o, per meglio dire, nei confronti del clima di isteria collettiva che si è creato attorno ad essa. Senza nulla togliere alla bravura delle varie software house che l'hanno portata al successo (Sony si salva solo per il marketing, non certo per i giochi), mi chiedo se è mai possibile che una console venga esaltata a tal punto dai suoi possessori nonché dai media da divenire l'incarnazione stessa del videogioco. Tutti la conoscono, tutti la nominano, tutti ce l'hanno: ovunque ti giri trovi un negozio che la espone, per strada incontri ragazzi che indossano cappelli e magliette con i suoi simboli, persino l'aula della mia facoltà d'ingegneria è stata sfregiata dai simboli cerchio- quadrato- triangolo- X! Se poi ripenso che fino a pochi anni fa videogioco faceva rima con demonio, non posso sentirmi che costernato. Playstation ormai è diventata molto più di una console, molto più di una stupida macchinetta che ci fa sprecare del tempo morto e che fa (faceva) incazzare i nostri genitori: è diventata un simbolo. Se Andy Warhol fosse ancora vivo le avrebbe sicuramente dedicato qualche opera, così come fece per altri miti moderni, quali Marilyn Monroe o la Coca Cola. Sarà che in me batte un cuore Nintendiano, sarà invidia, sarà quel che volete, ma ciò non toglie che tutto questo mi sembra pietoso. L'adorazione provata verso la Sony ha comunque una matrice vecchia quanto il mondo: i soldi. Sony ha regalato ai suoi acquirenti qualcosa che nessuno aveva mai regalato prima (a perte il glorioso C64, che non per niente fu così longevo), ovvero la possibilità di copiare i giochi. Non sarà stata una cosa voluta, sarà stata l'incapacità della casa giapponese di dotare la sua creatura di efficaci misure antipirateria, ma ciò l'ha aiutata a crearsi una fama pazzesca e a diffondersi come mai era accaduto prima. Non so se ciò accadrà anche con PSX2: copiare i giochi sarà molto più difficoltoso, e il fatto che si possano anche vedere i film su DVD farà si che il suo prezzo sia abbondantemente al di sopra delle attuali 250.000 lire del suo predecessore. Forse Sony farà di nuovo centro, la sua console si vedrà in ogni casa alla stregua di un comune televisore, ma almeno certe sparate se le possono risparmiare, come stimare la vita in circa dieci anni! Per concludere spero francamente che sia la Nintendo o, perché no, la Sega la futura dominatrice del mercato, o ancora meglio, un dominio equamente distribuito fra queste tre case che, nonostante gli abissali errori commessi e le troppe scelte sbagliate, mi sono rimaste nel cuore e non nel portafogli.

"Purtroppo" Sony è riuscita dove molti hanno fallito: la conquista del mercato italiano. Un processo che è stato portato avanti sfruttando i migliori titoli a disposizione della console uniti a spot e messaggi più o meno espliciti che hanno portato la console della grande "S" a diventare, non una semplice moda, ma un vero e proprio movimento di massa tanto ampio e diffuso da far dimenticare il passato. Prima di PSX infatti pare che in Italia ci sia stato il nulla, nessun sistema degno di nota o, almeno, non videogiochi veri e propri ma solo roba per bambini. E purtroppo questo è



vero per molti ovvero per tutti quegli utenti PSX che hanno iniziato a giocare con Sony. Sono un pubblico di 14/16 anni che di macchine come l'MD e il Snes sanno ben poco, un po' a causa della "limitata" diffusione di queste console nel nostro paese e un po' perché affidate a maestri del giocattolo e non a centri specializzati o a computer store pieni di "esperti" in camice bianco. Questo è un altro elemento, una delle colpe di Sega e Nintendo, ovvero quella di non essere riuscite a creare dei movimenti di massa, sufficientemente ampi legati alle proprie macchine, relegandole in mano a giocattolai che, come tali, le hanno trattate e diffuse e che come tali sono state recepite dalla massa. In un panorama del genere per Sony è stato facile avere la meglio. Nessuna concorrenza degna di tale nome, nessun background contro cui scontrarsi. E così ora ci ritroviamo ad avere più di un milione di Play nel nostro paese con tutti i problemi e le controindicazioni che un movimento formato per un buon 80% da ragazzini brufolosi che hanno iniziato a giocare con PSX può dare. Anche la pirateria ha aiutato ma, ehi, se ci fossero stati solo brutti giochi allora a chi sarebbe fregato copiarli. Certo in Italia il fenomeno è mostruosamente diffuso, ma il problema lo avevano già vissuto con il C64 e con l'Amiga e sappiamo bene cosa aspettarci. Per quel che riguarda PSX2 il futuro è, per il sottoscritto, sempre incerto. Di sicuro la nuova macchina Sony sarà potente e trarrà indubbio vantaggio dalla nomea di "videogame machine" che Sony si è costruita con la Play. Di sicuro milioni di utenti la compreranno solo per il fatto di essere marchiata Sony ma questo era accaduto anche in passato con MD e Snes quindi... Quello che bisognerà vedere sarà l'effettiva risposta della concorrenza. Cosa farà Nintendo? E il DC continuerà a vendere bene e a sfornare titoli intriganti e ben realizzati come succede da diversi mesi a questa parte? Un'equa distribuzione delle ricchezze del globo,

in questo campo, mi pare difficile tuttavia sono convinto che la situazione potrebbe anche cambiare in maniera a dir poco radicale, e non sarebbe la prima volta.

Riso & Farina

PRIMI RAGGI

A cura di Alvise Salice

Salute a voi, illustre Shogun! Ho pensato che fosse tempo di tornare a far sentire la mia voce (della quale nessuno si ricorderà!), visto lo strano clima che si sta delineando intorno al panorama videoludico. In sostanza mi sembra di notare che molti esaminino la 128 bit generation come se fosse già segnata: conferma planetaria per Sony, discreta affermazione per Sega DC e Nintendo destinata al mercato di nicchia. Ma la situazione in prospettiva delle tre case mi pare un po' diversa: A)DC è di gran lunga la Fastest Selling Console di tutti i tempi al lancio in America e in Europa, e dopo un inizio non così brillante, anche in Giappone ora bruciano le scorte, più di quelle PSX. Merito dei giochi appena usciti o imminenti (su tutti Soul Calibur, Resident Evil CV, e ovviamente Shen Mue), che stanno avvicinando a passi da gigante le prestazioni di DC a quelle della PSX2 (addirittura, giudicando demo e foto, non ho ancora visto nulla di quantomeno pari ai tre giochi sopracitati sulla nuova console Sony) ed allontanando l'eventualità di un'espansione. Ho letto poi considerazioni secondo cui il DC apparterebbe più alla generazione del Nintendo 64, soprattutto come bittaggio e potenza poligonale. Sulla carta questo può non essere del tutto falso: a livello di architettura pura infatti la CPU del DC è a 64bit (i nuovi Pentium 3 Coppermine sono i primi Intel interamente a 64bit!), eccezion fatta per il motore grafico che è un 128bit. Ma, da sempre, per indicare il bittaggio di una console si è espressa la sua prestazione grafica (anche il processore del Super Nes rientrerebbe nella classe degli 8bit, ma graficamente lavora a 16), quindi non trovo sia errato considerare il DC un 128 bit; 2) PSX2 , sulla carta, darebbe graficamente al DC, macchina uscita appena un anno fa, più birra di quanta ne dà questo al N64. Per quanto la tecnologia corra, mi pare esagerata una capacità 20 volte superiore dopo un simile lasso di tempo, senza che il suo prezzo si attesti ben oltre i livelli umani, e credo che il paragone fra quanto mostrato finora dalla due console mi dia ragione... oppure ho paura che PSX2 sarà un altro Neo Geo; 3) Dolphin sarà, se la vogliamo mettere su questo piano, l'unica macchina veramente a 128bit, e nonostante ciò capisco (visti la sua tarda uscita e l'incomprensibile lancio del 64DD) che susciti qualche dubbio. Ma come voi Shogun affermaste più di una volta, ogni generazione di console fa storia a sé, quindi vedo eccessivo lo scetticismo attorno alla Nintendo. OK, il 64DD è un grave errore ma ehi! La Grande N è sempre la Grande N, ossia la casa che fa la storia dei videogiochi, hanno il più grande genio ludico di ogni epoca, la console più diffusa del mondo è loro, sono gli unici che possono ribaltare in pochi mesi la scena. La Nintendo è la Nintendo ragazzi. Nella manica ha più assi di chiunque altro. Con tutto ciò sia chiaro che non voglio pronosticare la sconfitta di PSX2, ma semplicemente affermare che la sua vittoria è tutt'altro che già scritta. Sono d'accordo che la nuova console Sony sarà aiutata tantissimo dalla sua mega pubblicità, ma su questo credo che siamo tutti d'accordo, alla resa dei conti quelli che fanno davvero la differenza saranno i giochi. E, sotto questo punto di vista, se c'è una macchina che sta acquisendo un apprezzabile vantaggio è il Sega Dreamcast. Sayonara!!

Ogni volta che sul mercato vengono lanciate console di nuova generazione, le prime informazioni spedite a spasso per il globo sono le fantomatiche specifiche tecniche. Si fa la conta dei poligoni, si elencano in ordine e senza fallo tutti gli effetti disponibili via hardware e si preparano demo senza però specificare che tipo di innovazioni, di quali sostanziali vantaggi potranno godere i giochi di nuova generazione se non quello di una cosmesi più raffinata. Per questo bisogna, giocoforza, aspettare l'uscita dei titoli e sperare nel genio creativo che vive rinchiuso in ogni grande compagnia. In passato abbiamo avuto console che hanno apertamente puntato sul solo vantaggio derivante da fantomatici bit esistenti solo sulla carta. La potenza poligonale è nulla senza controllo ma certo è che, per quanto volenterosi di fare, i progettisti delle varie case non sveleranno mai nulla, lasciando che ad accorgersi delle gabole siano gli esperti di settore che, spesso, non comunicano con il grande pubblico. Così si scopre che PSX2 può elaborare qualcosa come 60 milioni di poligoni al secondo senza però specificare se si tratta di triangoli nudi e crudi, magari aggiungendo alla potenza di calcolo dei motori grafici anche quella del DSP normalmente delegato all'audio. Chi se ne frega se negli interi la PSX2 è il 50% più lenta di un Pentium II a 200Mhz o se il solo Power VR2 del DC è in grado di generare ben 3 milioni di poligoni visibili su schermo contemporaneamente, eliminando automaticamente quelli nascosti dietro altri oggetti e liberando così notevoli risorse di sistema. Poco... Ecco perché bisogna vedere, in primis, i giochi e, da questo punto di vista, mi pare che la nuova macchina Sega stia andando bene, grazie a titoli tecnicamente notevoli come Soul Calibur, Shen Mue, D2, Dead or Alive 2, Code Veronica ecc, ecc. Nintendo, dalla sua, potrà contare al momento del lancio sull'hardware più potente ma è bene ricordarsi, come N64 insegna, che questo da solo non basta. E allora cerchiamo di fare un po' di ginnastica mentale spostandoci, dall'hype alimentato dalla massa, a qualcosa di più edificante come una bella partita al nostro titolo del cuore, picchiandoci con un amico e facendo un po' più di attenzione a quello che ci offre il mercato odierno piuttosto che continuare ad inseguire il miraggio dell'ennesimo "dispenser" di poligoni.



Cicli di Lavaggio

LANA, LANA, COTONE, COTONE

A cura di Hypercat

Invincibile Shogun, la mia mente vacilla... Quando avevo letto quella lettera sul n° 65 Lady Vixen non aveva ancora comprato il DC, né tantomeno Sonic Adventure, quindi i miei pensieri erano un po' diversi da adesso. Non credo di poter dire a parole ciò che neanche delle foto statiche possono comunicare (torno a ripetere che le riviste dovrebbero uscire anche con videocassette dimostrative) ma, per usare un eufemismo, è Super Mario 64 con la velocità di F- Zero X. Anche se i platform Nintendo sono più tecnici, non so quanto potrà stupirmi Donkey Kong 64. E tuttavia, la rinata grande N, indolore alle potenzialità grafiche di DC, continua a sostenere il suo 64 bit in attesa di lanciare il Dolphin. L'attuale disputa fra queste due macchine, il



Nintendo 64 e il DC, mi ricorda più che vagamente il conflitto Nes vs Megadrive, con un 8 bit stagionato come un parmigiano, e un 16 bit fresco come una mozzarella. Da lì a poco sarebbe arrivato un fiero Super Nes con un rivoluzionario Mode 7 che compensò il distacco temporale, e nonostante ciò i due 16 bit viaggiarono pressoché alla pari, se non che la fretta di Sega causò al Megadrive una morte prematura. Accadrà anche adesso ciò che accadde quasi 10 anni fa? La Nintendo si porterà anche nell'era dei 128 bit un passo più avanti rispetto alla concorrenza? E come? Cos'avrà il Dolphin in più del DC? Videogiochi in grafica 3D da giocare con le lenti bicolore (così almeno gli esperimenti fatti con il Virtual Boy non sarebbero stati tutti buttati al vento, e poi Nintendo non fece una cosa simile già ai tempi del Nes)? Il Dolphin sarebbe in grado di gestire due immagini poligonali sovrapposte? Rimane ancora un'incognita: che ruolo avrà PSX2 in tutto ciò? Sega è partita per prima e Sony non può più contare sul fattore sorpresa, né su esclusive derivate da terze parti, che si sono già dimostrate interessate alle nuove macchine Nintendo e Sega (una ha addirittura già stipulato un contratto di alleanza con la grande N). Le rimane solamente Crash, ma può un personaggio così giovane competere con il carisma di Mario e Sonic? Forse sì, considerato che il riccio blu, al suo esordio, doveva competere con un personaggio con ben sei episodi alle sue spalle. Un pacifico triumvirato sarebbe l'ideale, + concorrenza = + impegno = + qualità, c'è però anche il rischio che i tre colossi ricorrano a mezzi meschini e vie oblique per accaparrarsi la fetta di pubblico come fanno le reti nazionali e quelle di stato da quando qualche stronzovermeschifosoinfamementecattopezzodimerdafigliodiputtana ha inventato l'audience. speriamo solo che questo malefico aggeggio non abbia mai il suo corrispettivo nei videogiochi, altrimenti... addio arte! Furufurufurufuru.

Questo mese la posta sembra essere all'insegna della preoccupazione. Di quesiti legati al bittaggio dei nuovi sistemi e alle uscite di altre macchine con relativo computo delle potenzialità poligonali. Non i giochi, non i titoli annunciati. Personalmente non trovo necessario andare a scomodare il confronto MD vs Nes. L'Emmedi infatti non ha vissuto tanto meno del Super Famicom, inoltre il N64 pur vantando un hardware tecnicamente più avanzato di Sony non è riuscito neanche a scalfire lo strapotere del suo 32 bit. Ciò dimostra quanto la storia ludica sia mutevole e come i corsi e ricorsi storici assomiglino alla centrifuga della lavatrice: hai la certezza che il cestello giri ma non sai mai quali panni finiranno sopra e quali in fondo. Ripeto, meglio scollegare il cervello dai chip e pensare un po' più ai videogiochi, provarli e darci dentro anche perché sono loro, i titoli, gli unici a poterci dare un'idea, a farci avere un quadro sull'effettivo stato di salute di una macchina facendoci capire quali possono essere le possibilità che questa ha di finire arroccata in soffitta oppure collegata al tv per violente e prolungate sfide in famiglia.

Rotazioni e Traslazioni

SOTTOSOPRA

A cura di Francesco "BAX" Baccianini

Nipponico Shogun, in questo momento sono bloccato a casa per via dell'influenza e colgo l'occasione per dirti la mia opinione sulla pirateria. Sebbene abbia sempre odiato la Play e soprattutto la Sony, non ho mai creduto che il principale motivo del successo di questa macchina fosse la pirateria: chiunque come me abbia buona memoria, ricorderà come già pochissimi mesi dopo il lancio europeo di PSX la maggior parte dei nostri amati negozi si trasformò improvvisamente in Playstation Point (nei quali era possibile provare giochi senza sganciare una lira; è questo, per inciso, che faceva la maggior parte della gente, ed è questo, ebbi modo di constatarlo di persona, che tramite una sorta di biechissimo passaparola aumentò a dismisura la popolarità della Play, a discapito del sempre sottovalutatissimo Sat) e i negozianti titolari di questi postacci perdevano ogni sorta di obiettività quando un disinformato giocatore si rivolgeva a loro per la difficile scelta della sua console. Unito alla massiccia dose di spot pubblicitari (anche se decisamente idioti, non veniva quasi mai mostrato un fotogramma del gioco relativo) questo mi aveva portato già all'epoca a ritenere perlomeno il mercato italiano segnato per sempre, senza speranza. E in quel periodo, se si faceva la modifica interna, era soprattutto per usufruire di giochi USA e Jap. Eppure tutti i pareri di consolari (non solo PSX owners) che ho ascoltato direttamente e sulle riviste nell'ultimo anno e mezzo, portano ad una conclusione evidente: la pirateria(si parla sempre del mercato italiano, l'unico che conosciamo con sicurezza) ha gonfiato a macchia d'olio questo mercato e non accenna a smettere di farlo. Ma se essa è veramente grave e deleteria come dici tu, Shogun, e io sono convinto che lo sia, ci sono due o tre cosette che non mi sono chiare e sulle quali vorrei essere illuminato. La prima è che i negozianti si sono riempiti adesso più che in passato di software PSX quasi non fossero a conoscenza della pirateria. Il più rinomato Playstation Point della mia città ha chiuso i battenti ormai da parecchie settimane, e sono fortemente convinto che la causa principale siano proprio i "dischetti non neri". Se anche gli altri seguiranno questa strada (e considerando la testimonianza dell'amico sulla posta del n° 64 ciò è molto probabile) per colpa di questi idioti non saprò più dove rifornirmi per i giochi del mio DC e questo mi farebbe inkazzare non poco. La seconda cosa che non capisco è l'entusiasmo con cui le software house continuano a sfornare giochi per il PSX; posso capire il mercato PC, nel quale nonostante una pirateria forse peggiore di quella Sony, l'hardware si rinnova in continuazione ed i programmatori sono allettati dalle possibilità messe loro a disposizione, ma la Play è sempre Quella, i giochi sanno sempre più di già visto, (spesso senza riuscire ad essere meglio dei loro predecessori, vedi RE3, FF VIII, e Wip3out) e sono abbastanza patetici gli sforzi fatti per convertire giochi nati su sistemi più potenti (vedi Quake 2). Ormai inoltre anche i sassi sanno che il titolo più venduto per PSX (FFVII) ha raggiunto 8 miseri milioni di copie, con una base di console installate che ne sfiorava i 50. L'unica ipotesi decente è che le terze parti (che dopo essere state l'unico artefice del successo della Sony non si sono accorte che questa le sta prendendo per il naso; eppure è evidente che non avendo team di sviluppo interni, l'unica cosa che conti sia la vendita delle console) si accontentino di ottenere, nel caso che il gioco sia un megasuccessone, pochi milioni di copie, cifre ridicole se messe a confronto con quelle relative alle console, e sempre più a rischio grazie alla diffusione tuttora dilagante, come ho detto, dei pirati; anziché concentrare le proprie risorse ed il proprio denaro su sistemi meno diffusi, ma capaci di garantire vendite a lungo termine, proprio perché utilizzanti formati a prova di corsari (quindi N64 e DC, non certo PSX2). Tu come spieghi tutto ciò?

Il miraggio di ingenti fonti di guadagno è il movente che spinge svariate software house a sviluppare titoli per questa o quella console così, più una macchina vende, più le case trovano buono e giusto impegnarsi per riempire ancora di più il parco titoli di suddetta console. Le hardware house, consce di ciò, si dimostrano inizialmente prodighe di consigli e aiuti, indulgenti riguardo le prime collaborazioni per poi alzare il tiro una volta che la macchina decolla e che le software house non possono più farne a meno. In questo senso è inutile stare a discutere: 8 milioni di copie vendute sono ancora tante e, di certo, Square non abbandonerà un sistema che può fornirgli così ampi margini di guadagno. Certo, paragonato con l'installato la cifra può apparire pericolosamente "bassa" soprattutto se si considera che i dati di vendita prenatalizi vedevano Soul Calibur per DC oltre il

milione e duecentomila pezzi worldwide con una base di macchine di poco superiore a 3 milioni di unità. Forse è per questo che Namco ha annunciato lo sviluppo di altri titoli per la nuova console di casa Sega, immaginando che se un buon gioco vende comunque, nonostante la pirateria, figuriamoci le cifre che potrebbe raggiungere un ottimo vero hit senza i tranelli tesi da quei malefici barbanera. Per quel che riguarda i negozianti il discorso è analogo... Anche loro sono caduti nella rete di Sony, una rete che si è fatta via via più stretta. Oltre tutto, nel nostro bel paese, la storia passata avrebbe dovuto mettere in guardia sul come la pirateria possa diventare un trend pericolosamente diffuso. Certo, quando si possono fare i soldi tutto appare bello e non ci si pensa 2 volte a buttarsi, poi però i nodi vengono al pettine e allora ci si accorge che se ci sono 1000 PlayStation Point a Sony non frega poi molto se qualcuno chiude soprattutto da quando la PSX è diventata tanto famosa da essersi ritagliata ampi spazi in tutte le principali catene di supermercati. E di Play se ne sono vedute una vagonata anche questo Natale, e puoi star certo che alla gente che se l'è comprata non interessa se RE3, FFVIII e Wip3out sanno di già visto perché loro i "vecchi" giochi difficilmente li prenderanno. Sony, tutt'oggi, offre enormi possibilità di guadagno. Magari non per i negozianti, ma per i supermercati, non per le piccole case ma per le software house che possono impegnarsi nella realizzazione di progetti estremamente dispendiosi capaci di attirare quei milioni di videogiocatori sparsi qua e là nel globo che "credono" ancora in questa forma d'arte. DC ha iniziato a muoversi bene, speriamo che anche la nuova macchina Nintendo faccia altrettanto, peccato solo che nonostante tutto questo fermento bisogni aspettare ancora l'ennesima "mossa" made in Sony.

Pezzi di Puzzle

IMAGES

A cura di Nicola Laruccia.

Dopo lo sfogo dello scorso mese vorrei continuare a raccontarti come la penso in campo videoludico e per favorire la naturale conclusione della precedente missiva ho deciso di raccogliere qui di seguito alcune considerazioni:
>Mega e Super hanno l'unica rubrica della posta degna di tal nome tra tutte le testate in circolazione (e questo da SEMPRE).
>Nonostante sia un anti-fan della "plei" adoro Super Console (come, il titolo non è completo?).
>Mi sono rotto il cazzo (scusa la volgarità) di vedere cani robot e pupazzi saltellanti come cavalli di battaglia delle case di distribuzione di "giocattoli" come Dreamcast. Mi spieghi perché la Sega non si curi personalmente della commercializzazione delle sue meraviglie in territorio italiota? Non dirmi per mancanza di utenza perché credo che di nuovi utenti italiani negli ultimi due anni ne siano nati a milioni. Perché non sfruttare il lavoro fatto dagli altri (Sony docet)?
>Nonostante tutta questa utenza gli italiani non sono per niente maturi in campo videoludico: "plei" è la marca universale e "la" Dreamcast non è che la stessa cosa (o peggio, il suo seguito). Ho dovuto lottare per far capire a tanta gente che Dreamcast non è "l'unione di Sega e Nintendo per contrastare lo strapotere Sony".
>Unendo gli ultimi due punti mi accorgo che il compito di Sega non è quello di tramutare i perfetti incompetenti in esperti redattori, ma di vendere tanti pezzi e guadagnare tanti soldini.
>Sono arrivato alla conclusione che il successo di una console è direttamente proporzionale al quantitativo di messe in onda degli spot a lei relativi. Per precisare direi per il 60% dal numero di spot al giorno, il 15% da quanto questi spot siano di tendenza, altro 15% dalla possibilità di masterizzare i giochi, il 5% dalla distribuzione e solo il restante 5% dall'effettiva qualità dei giochi. Capisco così che dai miei calcoli il Dreamcast abbia solo il 5% di possibilità di sopravvivere per cui o si dovrà aumentare quell'ultima percentuale (grazie a TANTI titoli superbi) oppure spero che nelle ultime sei righe abbia scritto solo una marea di stronzate.
>Sentendosi negare la possibilità di masterizzare i giochi, molti miei amici si sono disinteressati del Dreamcast.
>Giocando a Soul Calibur altri amici hanno deciso di comprarlo.
>Ho fatto più volte la figura del fesso, mi sono battuto, ho fatto sentire le mie ragioni, ma invano: non riescono a capire che un gioco nuovo ne vale venti copiati. Vuoi mettere la ricerca del prezzo più vantaggioso, il giro di telefonate, il giorno tanto atteso, lo scotch da strappare senza lasciare sporca la plastica, il libretto che puzza ancora di stampa, il cd illibato, la confezione da guardare e riguardare... non c'è storia. Io possiedo dei giochi masterizzati per pc ma se tolgo un Half-Life che parte quando ha voglia lui, un Motoracer 2 che alla lunga stanca e un Oddworld che mi fa incazzare mi rimane solamente quel capolavoro di Blade Runner, grazie al suo parlato in italiano. Guarda caso Blade è l'unico che non ho acquistato: mi è stato regalato...
>Detesto la "plei" in ogni suo lato. Non sono caduto in tentazione con i vari Tekken né tantomeno con Gran Turismo, ma debbo inchinarmi di fronte a Metal Gear Solid. Ancora una volta un gioco in italiano. Non ci credo se mi dici che non c'è gente che la pensa come me: bisogna localizzare i giochi, diamine!
>A scopo informativo: circa un anno a mezzo fa chiesi a un noto negozio di videogames se avesse bisogno di personale. Mi fu risposto che avrebbero accettato solo persone di sesso femminile. Chiesi se avessi potuto travestirmi ma mi risero in faccia (non che ci sperassi...). All'uscita dal negozio incrociai quella che avrebbe poi avuto il posto: due tette coi capelli. Due incontri mi sono bastati per eliminare il negozio dalla mia lista: scontrosa, impacciata e assolutamente incompetente. Ma noi videogiocatori non cerchiamo mica la professionalità da colui al quale finirà il nostro centone? Comunque era pure un mezzo cesso, tanto da farmi pensare che a qualche baldo giovine non sia venuta in mente la mia stessa idea.
>Maxi è il più tamarro dei tamarri e dovrei odiarlo per questo.
>Maxi è il mio personaggio preferito.
>Una volta per tutte: ma perché quell'aborto di Lara piace così tanto?!? Diciamocelo seriamente: è brutta!!! Ma dov'è questo corpo da capogiro? Anche nelle sue illustrazioni migliori la si potrebbe accarezzare con un ferro da stiro! Ci sono ben altre eroine capaci di farsi amare e per non sembrare di parte cito alcune tipe di Tekken, Claire di Resident Evil 2, la tipa di Parasite Eve ma anche quelle di stile prettamente manghistico, made in Capcom per esempio. Sophitia, Xianghua e Seung Mina da SC (Taki assomiglia a Lara), Mai di KOF eccetera, eccetera, eccetera. Fino a quando mi dici che i segaioli sotto i 15 si divertono a vedere il cubettoso fondoschiena di un insieme di pixel dalle forme vagamente femminili è un conto, ma all'aumentare dell'età aumenta anche lo stato di perversione.
>Maxi for president. I want you!
>Poi ci chiamano maschilisti: la console che ha fatto più successo negli ultimi anni è stata LA "plei" a dispetto deL Saturn, deL Nintendo 64, deL Megadrive, ecc... Ma queste sono polemiche infantili che lasciamo volentieri ad ALTRE poste, non è così?
>W la Capcom, tutti gli SF e tutti i RE (anche se preferisco la pronuncia "Biohazard"... solo a dirlo mi mette i brividi).
>Quando vengo pubblicato su Mega, a causa della mia vasta famiglia (origini meridionali...), riesco ad aumentare le vendite della rivista al punto tale da assicurarti un caffè in più. Bene, direi basta così. Spero che non ti verrà in mente di pubblicare questa lettera: chi reggerebbe la massa di lettori infuriati... Ci risentiremo.

A queste domande pensateci voi... Ma pensateci!

IL RUMORE DEI RICORDI

Finito ma non definitivamente. La posta si congeda anche questo mese e lo fa nel modo classico, senza tanti squilli di trombe o frizzi, lazzi e botti. A quelli ci ha pensato il capodanno con la sua consueta lista di persone ferite, ammaccate e contuse. In questo senso i videogiochi sono molto più sicuri. Basta non incontrare l'eroe Ken in giro per la città e venire scambiati per Bison per farla franca. Ancora, visto il prezzo dei giochi è improbabile che una persona anche in preda ad un raptus omicida decida di affettarci a colpi di dischetti. Certo, coi cd pirata il discorso è diverso ed è anche per questo motivo che dobbiamo farci attenzione. See you space cowboys...

Posta (Stra)Ordinaria	**Mega Mail – Mega Console Via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (Milano)**
Fax	**02 – 66526222 specificare Mega Mail**
E-Mail	**f.ravetto@agora.stm.it**

MEGA expert

Dopo mesi di attesa e posticipi diverse case (leggi Sega, Capcom e Warp) si sono finalmente decise a lanciare sul mercato i loro pezzi da novanta e, in generale, bisogna dire che i risultati sono ben valsi qualche capello in meno sulla cucuzza. Purtroppo (o per fortuna?) per ogni titolo che esce sugli scaffali ecco che altri 3 o 4 compaiono nelle line-up delle nostre console del cuore. Nuovi progetti si fanno largo e, fino all'ultimo, il ritardo è sempre in agguato. Per risolvere o, almeno, limitare quella che può essere tranquillamente considerata come una delle principali cause della calvizie giovale, l'unica possibilità è quella di dare una rapida scorsa alle domande qui riportate e, in caso il vostro dubbio persista, impegnare le vostre manine nella redazione di una missiva che, poste permettendo, non tarderà a bloccare la caduta pilifera.

A cura di Fabio "Shogun" Ravetto

Posta (Stra)ordinaria
Mega Expert - Mega Console
Via XXV Aprile, 39 - 20091 Bresso (MI)

E-mail
f.ravetto@agora.stm.it

Onnipotente Shogun, volevo porti alcune domande.
1- Bio Hazard Code Veronica quando uscirà?
2- Dopo di questo ne sono previsti altri, magari su Play2?
3- Gun Survival approderà su DC?
4- Riviste per DC con CD demo italiane arriveranno?
5- Probotector (Contra) uscirà su N64 e DC?
6- I Simpson arriveranno su N64 o DC?
7- Usciranno i seguiti di House of Dead, Virtua Fighter e Sonic?
8- Quando usciranno i seguenti giochi arcade: Star Wars Trilogy, Lost World, Ocean Hunter?
9- Il Kit Dud (ram chip) per potenziare il DC è vero o falso? E l'Europa?
Grazie.

Cesare

1- L'uscita di Bio Hazard CV è prevista per il 3 Febbraio.
2- Al momento Capcom ha in programma un Resident Evil Zero su Dolphin (metà 2001).
3- Gun Survival? Al momento nulla.
4- Dipende dalla diffusione che riuscirà a raggiungere la macchina.
5- Difficile, almeno in tempi brevi. Possibilità per la fine del 2000.
6- Al momento i Simpson rimangono relegati all'ambito tv. Recentemente sono usciti giochi ispirati alla serie di South Park. Nulla di che a livello grafico ma almeno ci si fanno 4 risate.
7- House of the Dead metà 2000. Sonic è in fase di sviluppo mentre per VF bisognerà aspettare l'uscita del 4 in sala.
8- Star Wars Trilogy primo quarto 2000, Lost World e Ocean Hunter TBA.
9- Al momento circolano diversi gossip riguardo possibili upgrade per DC. Le voci più accreditate vorrebbero come imminente il lancio di un lettore dvd, al risibile prezzo di 90$ (circa 170.000). Per il futuro invece Sega continua a sostenere l'espandibilità della sua console sul modello di Naomi ovvero collegando in cascata più motherboard portando così il numero di poligoni on screen abbondantemente oltre i 50 milioni al secondo.

Un saluto a tutta la reda, sono Gino Pilotino e ho tante, tante domande per te, mitico Shogun. Allora, partiamo:
1- Quando uscirà Zelda Gaiden?
2- Sarà obbligatorio l'uso della memory expansion oppure potremo utilizzarlo anche senza?
3- Quante ore di gioco avremo a disposizione prima che la luna si schianti su Hyrule?
4- Quando esce questo cavolo di Banjo-Tooie?
5- Uscirà mai un picchia- picchia di Dragon Ball per N64? E un titolo su Ken?
Grazie.

Gino Pilotino

1- Zelda Gaiden in uscita a Marzo in Jap e il 23 Novembre in Usa.
2- Non ci sono notizie sicure al riguardo comunque dovrebbe essere possibile giocare il titolo sia con che senza espansione.
3- Molto dipenderà da come verrà gestito il tempo nel gioco (ovvero se saranno presenti ancora zone dove il tempo si ferma).
4- Metà 2000.
5- Dragon Ball niente. Ken idem.

Carissimo Shogun, ti scrivo per porti alcune domande.
1- Alcuni esperti nel settore affermano che la versione di House of the Dead per DC sia priva dei rallentamenti che affliggevano la versione da sala e che presenti fondali più definiti e colorati dello stesso coin op. E' vero?
2- Quando vedremo ISS Pro per DC?
3- È prevista la conversione di Spike Out e di Daytona Usa 2 per DC?
4- Per collegarmi ad Internet, oltre al DC con modem, dovrò comprarmi anche la tastiera?
Saluti.

1- HoD per DC ricalca in maniera assai fedele l'arcade da bar. Buona parte degli inconvenienti dell'originale sono stati eliminati mentre le uniche concessioni fatte rispetto all'arcade sono i riflessi dell'acqua.
2- MLS da Konami in uscita per metà 2000.
3- Spike Out e Daytona 2 sono in TBA
4- Non obbligatoriamente.

Caro ammirabile e venerabile Shogun, ho dei quesiti che mi assillano da mesi, perciò ti scrivo.
1- Secondo te, la PSX farà una brutta fine con l'avvento della PSX2?
2- Il DC sarà mai modificato dalla pirateria come la PSX, e la Sega subirà delle perdite?
3- Perché il N64 non ha a disposizione tante periferiche?
4- Il Game Boy che dovrà uscire il prossimo anno potrà avere alcune animazioni tridimensionali?
5- La Sega o le sue terze parti, sforneranno mai un altro titolo per DC tipo Sonic?
6- Esiste una simulazione di yo-yo?

Grazie. Francesco D.D.

1- Sicuramente la Play non potrà tirare avanti ancora molto. Certo che con la base installata da Sony sarà difficile riuscire a scalzarla prima di un paio di anni.
2- I sistemi di protezione Sega pare siano un tantino più raffinati di quelli Sony anche perché sul DC, come sul Sat, la protezione contro le copie e la protezione relativa alla localizzazione sono disgiunte.
3- Bisogna chiederlo a Nintendo.

4- Sì, anche se il piccolo di casa Nintendo ha costruito la sua leadership più con i giochi che con la potenza dell'hardware.
5- Certo, un seguito di Sonic è già in fase di sviluppo. Un altro titolo analogo è Rayman 2, recensito su questo numero.
6- Pare che nessuno ci abbia ancora pensato. Se ti interessa però c'è in giro in formato Jappo una simulazione di montagne russe (Jet Coaster Dream) davvero niente male.

Invincibile Shogun, ho raccolto un po' di quesiti e ora te li propongo.
1- E' vero che Tekken Tag Tournament verrà convertito per N64?
2- Street Fighter 64 rimarrà un'utopia?
3- E Ghouls 'n' Ghosts 64?
4- Che fine ha fatto Conker 64?
5- Dimmi che uscirà Sonic anche per Game Boy Color, sennò Lady Vixen mi lincia per averglielo fatto acquistare.
6- Ho completato Zelda 64 da un po', come colmerò il vuoto affettivo che mi ha lasciato?
7- È vero che per il debutto su Dolphin Mario subirà un restyling com'è successo a Sonic?
8- Usciranno nuovi episodi per Darkstalkers su DC?
9- Rocket Knight Sparkster resusciterà mai?
Per ora basta, quando avrò fatto un altro bel mucchietto di domande te lo farò sapere, grazie e furufurufurufuru.

1- Namco non ha annunciato nulla a riguardo. Pare invece che il titolo potrebbe apparire su DC.
2- SF64 è avvolto nelle nebbia.
3- GnG cancellato
4- Conker in TBA
5- No, purtroppo l'unico sistema portatile che vedrà il piccolo porcospino blu sarà il Neo Geo Pocket.
6- Giocando al suo sequel.
7- Molto probabile.
8- DarkStalkers su DC? Al momento nulla.
9- RNS: idem come sopra

Sapiente redazione di Mega Console, posseggo un Saturn, un N64 e un DC e volevo porvi alcune domande.
1- Dopo l'incredibile Soul Calibur la Namco farà Tekken 3 per il DC?
2- Notizie di Shenmue?
3- Dead or Alive 2 quando esce? Come promette?
4- Si può giocare in rete con un DC jappo?
5- La Ram dell'N64 dà problemi con i giochi che non la supportano?
6- È meglio Winning Eleven 4 o World Cup 98 dell'N64?
7- Saranno convertiti Spike Out, Daytona Usa 2 e Crazy Taxi?

Ciao da Claudio Camboni.

1- Namco ha annunciato che supporterà la nuova console Sega con l'uscita di 3/4 giochi all'anno (la notizia è stata data dopo che Soul Calibur per DC ha superato il milione di copie vendute in tutto il mondo). Al momento c'è stretto riserbo sui prossimi titoli in uscita. Voci vorrebbero un beat 'em up a scorrimento ispirato alla saga di Splatter House, Tekken Tag e una versione riveduta e corretta di Ridge Racer.
2- Sì, nella recensione su questo numero.
3- DoA2 è in uscita per la fine di Febbraio/inizio Marzo. La qualità? Sembra una figata.
4- Si, ma prima bisogna registrare la macchina in Giappone.
5- No.
6- Difficile. Personalmente preferisco la versione N64 ma altri miei colleghi la pensano in maniera diversa.
7- Crazy Taxi dovrebbe essere uscito mentre leggerai queste righe. Per Spike Out e Daytona 2 siamo in TBA.

Mitico Shogun, ho un problema: Peppy Hare vuole andare in pensione e così devo trovare un sostituto, ma chi? Intanto che ci penso ti chiedo di rispondere a queste domande:
1- La versione Pal del nuovo Zelda sarà commercializzata insieme alla memory expansion o no?
2- Quando usciranno WCW Mayhem, Mother 3, Dragon Sword e Custom Robo?
3- Capcom si decide a far uscire un Street Fighter per N64 o ha deciso di imitare Seta con il suo Rev Limit?
4- Mario Golf vale i soldi che costa?
5- Se il Dolphin utilizzerà il DVD questo vuol dire che il software jap sarà compatibile con quello euro ma non con quello Usa, vero?
6- Hey, ti piacerebbe prendere il posto di Peppy? È un lavoro rischioso ma ben pagato!
Alla prossima. Fox Mc Cloud.

1- Probabile la presenza di 2 pack. Uno con e uno senza l'espansione.
2- WCW recensito su questo numero, Mother 3 Maggio mentre Custom dovrebbe già essere uscito.
3- SF di Capcom è in TBA
4- Mario Golf è un buon titolo. Non si tratta di una simulazione di golf curata in maniera maniacale o particolarmente ricca di opzioni, comunque il divertimento è assicurato.
5- No. Euro, jap e Usa saranno ancora incompatibili fra di loro. La protezione sfrutterà infatti un sistema di localizzazione proprietario diverso da quello degli odierni lettori dvd.
6- Perché no. Grazie per gli auguri e per la soffiata sul CC.

Buondì caro amico, numerose sono le domande che mi assillano, ad esempio:
1- Quando arriva questa rete italiana per il DC (è da 2 mesi che telefono e mi dicono di richiamare dopo il 10...)?
2- A Donkey per N64 avete dato un voto relativamente basso per colpa della mancata coerenza con gli episodi precedenti?
3- Quando escono PAL Shen Mue, D2, R.E. Code Veronica?
4- E' previsto un episodio di Turok per DC?
5- Su DC magazine arriveranno mai delle demo??
Grazie dell'attenzione.

Tails

1- Bella domanda.
2- No. Semplicemente è un bel gioco ma non un super capolavoro.
3- Shenmue inverno, D2 TBA, mentre Code Veronica Maggio.
4- Non per il momento.
5- Dipende dalla diffusione della macchine e della rivista.

Ciao a tutti, sono Dio. No, non quello lì che potreste pensare voi, è solo il nome che scrivo nei videogiochi. Vorrei porvi due domande.
1- Con l'avvento delle nuove console (DC, PSX2, Dolphin) e con i PC super accelerati, vedo che vanno di moda i 60 frame al secondo. Secondo me è sbagliato perché i movimenti dei personaggi, soprattutto gli spostamenti dello schermo (quando il gioco è in prima persona) non sono reali, essendo velocissimi e poco tempo dopo che ci gioco mi causano il mal di testa, al contrario di quelli che girano al massimo a 30 fotogrammi/sec. Secondo voi, i 60 frame al secondo sono più pericolosi per la salute rispetto ai 30 frame precedenti?
2- Togliendo 30 fotogrammi dai 60 disponibili, non si potrebbero eliminare dei rallentamenti od inserire qualche effetto grafico in più oppure avere più poligoni su schermo?
Grazie.

Dio

1- Il numero di fotogrammi su schermo non è direttamente correlato con la velocità dei titoli. I frame per secondo indicano il numero di fotogrammi disegnati su schermo in ogni secondo. Più alto è il loro numero, maggiore è la fluidità delle animazioni e, ovviamente, più calcoli deve fare la macchina. Meno frame vogliono dire animazioni più scattose e meno impegno per la cpu. La velocità del gioco è decisa dai programmatori in fase di realizzazione del gioco. Pericoli per la salute? Direi nessuno.
2- Sicuramente sì ma questo solo per il minor carico di lavoro svolto dalla cpu.

MEGA news

Secondo una relazione stilata da Nikko Solomon Smith Barney, Sega Enterprises starebbe perdendo 2000 yen (circa 38.000 lire) ogni Dreamcast prodotto. Una situazione che durerà per tutto gennaio, quando verrà immesso sul mercato un modello più economico della macchina in occasione dell'aumento della produzione delle console al ritmo di un milione di unità al mese. La necessità di vendere sottocosto sarebbe dettata dal fatto che Sega considera Dreamcast un mezzo per avvicinare maggiormente il pubblico giapponese a Internet piuttosto che una semplice macchina da gioco. La grande "S" intende infatti espandere ulteriormente i propri progetti dedicati alla Rete, che ritiene il futuro dell'industria videoludica e a concentrarsi principalmente nello sviluppo di software. A questo scopo è disposta a stipulare alleanze anche con aziende un tempo concorrenti. La produzione della conversione di Sakura Taisen per Game Boy ne è un chiaro esempio. Dreamcast sarà davvero l'ultima console di Sega? Solo il tempo potrà dirlo...

A cura di Diego Cortese

SEGA WORLD

Nuova periferica in arrivo per Dreamcast, al momento limitata al solo Giappone. Si tratta di un sintonizzatore satellitare che incrementerà notevolmente la velocità di scaricamento dei dati via Internet. Chiamato DC Satellite Tuner, uscirà entro la fine dell'anno a un costo che si aggira attorno ai 20.000 yen. Tra le nuove periferiche realizzate dalle terze parti, la più interessante è indubbiamente un adattatore che permette di collegare la tastiera del PC a Dreamcast. Al momento proposto solo da Mad Catz, questo spinotto evita l'onere dell'acquisto della tastiera originale a chi già possiede un Personal Computer. Speriamo che venga importato nel nostro paese in tempo per l'arrivo della conversione di **The Typing of the Dead**, la cui uscita in Giappone è prevista per il 30 marzo. Sega ha inoltre annunciato per Dreamcast **Virtua Cop 2**, conversione diretta da Saturn con qualche aggiunta grafica in più. Il gioco sarà disponibile entro marzo a un prezzo ridotto. Sega of America ha diffuso le prime immagini della sua simulazione di Hockey **NHL 2k**. Prevista per questa primavera, è realizzata dal team di sviluppo canadese Black Box. Il livello di dettaglio del gioco si mantiene sui medesimi standard qualitativi di **NBA 2k** e **NFL 2k**. Basti pensare che i giocatori sono stati creati impiegando ben 1500 poligoni. Per ciò che concerne gli arcade, Sega ha recentemente annunciato due nuove produzioni. La prima è un quiz game dedicato al popolare manga di Kosuke Fujishima **Ah! My Goddess**, pubblicato anche in Italia sulle pagine di Kappa Magazine. Il gioco si divide in otto livelli da completare rispondendo alle domande poste dall'intero cast dei personaggi del fumetto ai quali si aggiungeranno anche protagonisti inediti. Data la poca diffusione dei quiz game in Occidente, la localizzazione per il mercato americano ed europeo di questo titolo appare piuttosto improbabile. Il secondo coin-op annunciato da Sega è una simulazione di camion intitolata **18 Wheeler American Trucker**. Guidando uno tra i 4 diciottoruote disponibili, dotati sia di motrice che rimorchio, dovete partecipare a una gara con partenza da Los Angeles e arrivo a San Francisco composta da dieci stage. Tra un livello e l'altro vi sono delle sezioni bonus nelle quali bisogna dimostrare la propria abilità di guida eseguendo parcheggi e manovrando in spazi stretti. Stando a indiscrezioni, **18 Wheeler American Trucker**, sarà il primo titolo a girare sul nuovo hardware ad altre prestazioni che sostituisce il Model 3. Attualmente ancora priva di un nome ufficiale, questa scheda verrà impiegata anche per **Star Wars Racer** e un nuovo picchiaduro realizzato da Yu Suzuki, molto probabilmente **Virtua Fighter 4**. Tecmo ha annunciato una nuova versione arcade del picchiaduro poligonale realizzato da Team Ninja. Intitolato **Dead or Alive 2: Millenium**, presenta una meccanica più bilanciata e nuovi costumi per i personaggi. Non è ancora chiaro se la conversione per Dreamcast, prevista a fine febbraio in Giappone ed a marzo negli USA, conterrà le suddette migliorie. Capcom ha recentemente mostrato le prime immagini della modalità in soggettiva di **Bio Hazard: Code Veronica**. Il motivo per cui non è stata introdotta nella demo è dovuto al fatto che il suo inserimento nel gioco non è ancora stato deciso. Molto probabilmente si tratterà di una modalità segreta disponibile solo una volta completato il gioco. Sempre rimanendo in tema di zombie, Virgin Interactive ha annunciato la commercializzazione in Europa di **Resident Evil 2** per il mese di aprile. Nella confezione non sarà però inclusa la demo di **Code Veronica**. Concludiamo con Acclaim che ha dichiarato di avere in fase di sviluppo ben sei giochi per Dreamcast. A parte il già annunciato **Tony Hawk Pro Skater**, L'unico titolo al momento diffuso è la simulazione di guida **Vanishing Point** sviluppata dal team inglese Clockwork Games. Descritto come una mix tra la giocabilità di **Ridge Racer** e il livello di dettaglio di **Gran Turismo**, **Vanishing Point** vanta la presenza di un'ampia gamma di vetture provenienti da numerose case automobilistiche sia americane che europee. L'uscita del gioco è prevista entro la fine dell'anno.



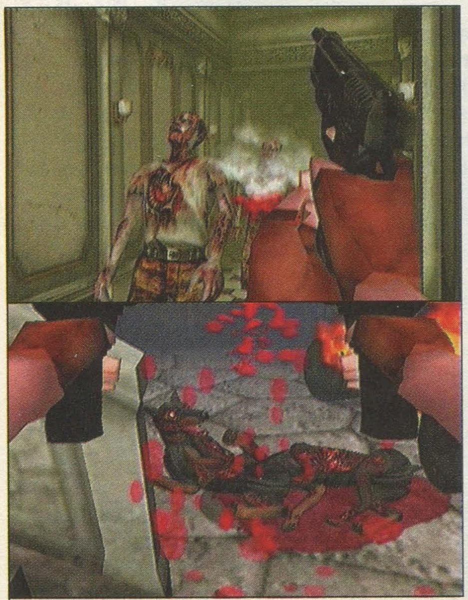
Dead or Alive 2 Millenium



NHL 2k



Vanishing Point



Bio Hazard Code Veronica

KOF '99 EVOLUTION

Come è avvenuto per la conversione di **KoF '98**, intitolata **Dream Match '99**, anche l'edizione 1999 di **The King of Fighters** ha subito ampie modifiche cosmetiche. I fondali sono stati realizzati interamente in grafica poligonale, questa volta dotata di anti-aliasing in modo da evitare le antiestetiche seghettature che caratterizzavano il precedente episodio. SNK ha inoltre aggiunto diversi personaggi utilizzabili però unicamente come Striker, ovvero come quarto componente del gruppo destinato a compiti di supporto. Tra questi abbiamo Daimon, Billy Kane, Yamazaki e Chizuru. E' inoltre possibile scegliere nuovi costumi alternativi. Assieme alle classiche modalità di gioco disponibili quali Versus, 1 Player Battle, Time Attack, Survival e Training è stato aggiunto un Endless Mode, nel quale si combatte all'infinito, oltre che delle opzioni legate a Internet. Non è ancora chiaro se si tratterà della semplice possibilità di registrare i propri punteggi sulla rete o se addirittura si potrà combattere on-line. Stando a indiscrezioni, all'interno del gioco saranno contenute anticipazioni su **The King of Fighters 2000**, che segnerà il passaggio della saga da Neo Geo a Naomi. L'uscita di **The King of Fighters '99 Evolution** è prevista per il 30 marzo.



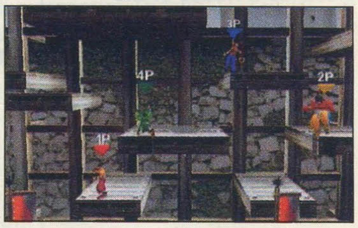




POWER STONE 2



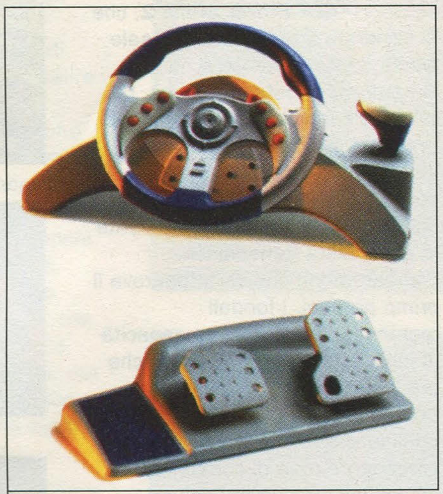




Capcom ha mostrato le prime immagini di **Power Stone 2**, che si appresta a raggiungere le sale giochi, grazie a Naomi e Dreamcast questa primavera. La principale innovazione rispetto al prequel riguarda la possibilità di giocare in quattro contemporaneamente, aggiunta che incrementa esponenzialmente la già elevata frenesia dei combattimenti che caratterizzava il primo prequel. I fondali mantengono la consueta capacità di interagire con i personaggi che ora si estende a strutture appositamente pensate all'attacco quali lanciamissili e cannoni. Alla precedente rosa di combattenti disponibili sono stati aggiunti quattro nuovi elementi. Al momento non sono ancora note le modalità di gioco esclusive della conversione per Dreamcast, vista la presenza di quattro personaggi su schermo è comunque probabile l'inserimento di un incontro a squadre. **Power Stone 2** è incluso nella nuova politica d'incentivazione all'uso dei coin-op decisa da Capcom. La versione a gettoni e quella Dreamcast potranno interagire tra loro tramite VMS in modo da sbloccare opzioni aggiuntive in entrambi i giochi. Auguriamoci che anche i distributori nostrani si assicurino di inserire lo slot per VMS sui cabinati destinati al gioco altrimenti rischiamo di perderci tutti i segreti che questo nasconde.

NUOVE PERIFERICHE DREAMCAST IN ITALIA

Sono state importate in Italia le ultime due periferiche Mad Catz che ancora mancavano all'appello: Dream Blaster e MC 2 Racing Wheel. La prima è una light gun dotata di modalità speciali che non la rendono semplicemente un'alternativa alla pistola ufficiale Sega ma un acquisto essenziale per chiunque non voglia distruggersi le dita giocando a **House of the Dead 2**. E' infatti possibile regolare l'arma in modo che spari a raffica e si ricarichi automaticamente. MC 2 Racing Wheel è un volante ergonomico estremamente accessoriato. La sua caratteristica più interessante è costituita dalla presenza dell'Accudrive, un sistema che permette di calibrare la sensibilità del volante ovviando così alle carenze di realismo dei controlli di alcuni giochi di guida. Completano la sua dotazione di accessori il classico cambio a farfalla, qui affiancato da uno di tipo tradizionale, e la pedaliera analogica dotata di acceleratore e freno.



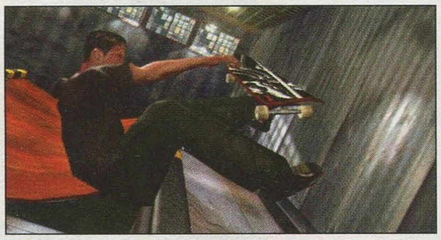
L'MC 2 Racing Wheel

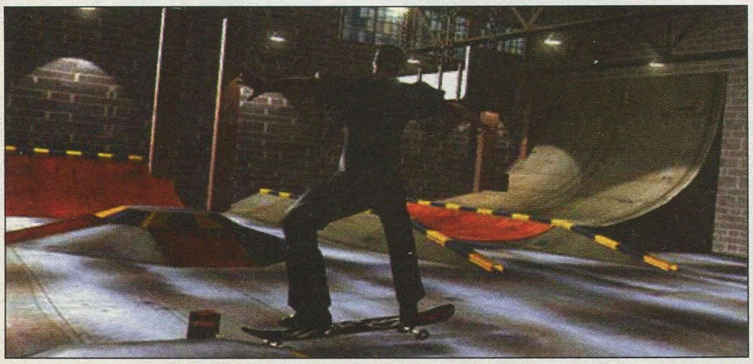


La Dream Blaster

TONY HAWK PRO SKATER

Il notevole successo americano della versione PlayStation, 350.000 copie vendute a partire da settembre, e la calda accoglienza riservata a Dreamcast negli USA hanno convinto Acclaim ha convertire **Tony Hawk Pro Skater** per la console Sega. La versione a 128-bit del gioco manterrà tutte le caratteristiche di quella PlayStation offrendo in aggiunta una grafica più pulita e realistica. E' stata inoltre inserita una modalità a quattro giocatori mediante split-screen. **Tony Hawk Pro Skater** sarà disponibile a partire da quest'autunno.





ECCO THE DOLPHIN

Con l'approssimarsi della sua distribuzione sul mercato americano, aumentano le informazioni riguardanti **Ecco The Dolphin: Defender of the Future**. Dalle nuove immagini diffuse da Appaloosa Interactive appare chiaro l'incredibile livello cosmetico che caratterizza il gioco. Grazie all'impiego di effetti di distorsione e una curata gestione delle fonti di luce in tempo reale, le incredibilmente dettagliate ambientazioni sottomarine offrono uno spettacolo visivo senza precedenti. Livello di sofisticazione esteso anche alla fauna ittica, soprattutto per quanto riguarda il delfino Ecco. Nonostante la sua complessità grafica, il gioco si muove a trenta fotogrammi al secondo senza presentare problemi di bad clipping o rallentamenti. Per ciò che concerne la struttura di gioco, Appaloosa è riuscita a trasporre perfettamente la giocabilità dei prequel bidimensionali ampliandola grazie alla flessibilità offerta dalla grafica 3D. Inizialmente destinato per il debutto americano di Dreamcast, **Ecco The Dolphin: Defender of the Future** è ora previsto per il mese di aprile in Europa e l'estate in America.







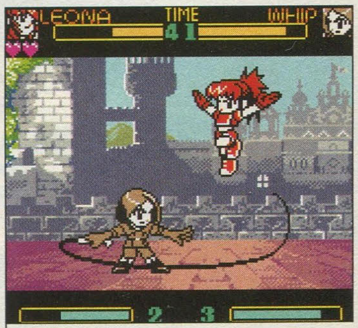


NEO GEO POCKET COLOR

È ormai prossima l'uscita per Neo Geo Pocket Color del picchiaduro bidimensionale **SNK Gal Fighters**. Sviluppato da Yumekobo, è costituito da un picchiaduro caratterizzato dalla presenza dei personaggi femminili più popolari di SNK. Tra queste vi sono Mai, Yuri, Athena, Leona, Whip, Shermie, Nakoruru, Akari e Sai. Come avviene di solito in questi casi, una buona parte degli sprite dei personaggi è stata riciclata dai precedenti picchiaduro. SNK sta inoltre ultimando lo sviluppo degli sparatutto **Cotton** (24 febbraio) e **Metal Slug 2nd Mission** (9 marzo) oltre che del picchiaduro **Last Blade** (16 marzo) e del simulation RPG **Ogre Battle: Legend of Zenobia Prince** (30 marzo). Quest'ultimo è particolarmente atteso dall'utenza nipponica di NGPC visto che questa console soffre di una carenza cronica di giochi di ruolo. Per concludere annunciamo che UEP System si appresta a distribuire **Cool Boarders Pocket**, riduzione in grafica 2D isometrica del celebre gioco di snowboard. Previsto per febbraio, conterrà una modalità di gioco in doppio tramite link cable.



Cool Boarders Pocket



SNK Gal Fighters

PICASSO



Realizzato dal team di sviluppo britannico Promethean Designs, **Picasso** è un gioco d'azione poligonale definibile come un misto tra **Metal Gear Solid** e **Thief: The Dark Project**. Il compito del giocatore, che interpreta un ladro di fama mondiale di nome Picasso, è quello di infiltrarsi all'interno di musei allo scopo di sottrarre opere pittoriche senza prezzo. A questo scopo è equipaggiato con svariati tipi di gadget che spaziano dai classici fazzoletti al cloroformio fino a un generatore di finte ombre impiegato per confondere gli avversari sulla propria posizione. Le prime immagini diffuse del gioco rivelano una notevole complessità strutturale dei fondali, meno convincenti i personaggi che appaiono un po' troppo poveri di poligoni. Ancora privo di una casa di distribuzione, **Picasso** sarà completato entro la fine dell'anno.







DRONEZ

Ancora orfano di un distributore ufficiale, **Dronez** è un gioco d'azione ispirato, per stessa ammissione dei suoi autori, allo storico coin-op Atari **Discs of Tron**. Lo scopo del gioco consiste nello spostarsi tra le piattaforme levitanti presenti nel proprio lato del campo colpendo l'avversario con delle sfere che rimbalzano su pareti e strutture. Dal punto di vista grafico **Dronez** è caratterizzato da una grafica psichedelica ricca di colori fluorescenti e giochi di luce. Al momento non sono ancora note tutte le modalità di gioco disponibili. Le uniche confermate dagli sviluppatori Zetha Gamez sono l'incontro a squadre e il deathmatch. Mancando un distributore per il gioco, non è ancora possibile sapere quando **Dronez** sarà immesso sul mercato. Non mancheremo di avvertirvi a riguardo quando si avranno informazioni più precise.







MEGA news

A metà del mese di gennaio Nintendo of America ha diffuso i dati di vendita dei suoi prodotti relativi al 1999. Relazione che ha avuto una quasi totale conferma nelle annuali classifiche di vendita divulgate dalla rinomata NPD TRSTS Video Game Service. I dati mostrati confermano la totale supremazia dei giochi Nintendo nel mercato americano. Nonostante la base installata di PlayStation rappresenti il doppio di quella dell'N64, le prime sette posizioni della classifica dei titoli più venduti del '99 sono occupate da prodotti della grande "N". Un successo ottenuto grazie all'immensa popolarità che Pokemon sta ottenendo negli Stati Uniti. Nei primi quattro posti troviamo infatti i quattro Pocket Monster per Game Boy Color seguiti da Pokemon Snap e Donkey Kong 64. Il primo titolo PlayStation, rappresentato da Gran Turismo, appare solo all'ottavo posto tallonato da un altro gioco per Nintendo 64: Super Smash Brothers. Per quanto esaltanti, questi dati rivelano anche quanto il destino della grande "N" sia attualmente legato al successo dei suoi "mostri tascabili". Auguriamoci che i tempi di sviluppo delle sue due nuove console siano rispettati, perché affidarsi totalmente a una moda del momento non è certo tra le politiche di marketing migliori...

A cura di Diego Cortese

NINTENDO WORLD

Dopo continui posticipi e ritardi, il 64DD è stato finalmente commercializzato in Giappone. L'unità a dischi per Nintendo 64 è distribuita assieme al modem oltre ai giochi **Kyojin no Doshin** e **Mario Artist: Paint Studio**. Il disco contenente il programma di connessione alla rete Randnet verrà distribuito a partire da febbraio con l'inizio dell'attivazione del servizio. Alla possibilità di giocare in rete e navigare in Internet, Randnet offre agli utenti 64DD la possibilità di scaricare giochi per Famicom (NES 8-bit) e impiegarli su un apposito emulatore. Il costo di tali giochi sarà di poche migliaia di lire. Nintendo ha inoltre cambiato in **The Legend of Zelda: The Mask of Mujula** il titolo di **Zelda Gaiden**. Il gioco sarà distribuito in Giappone a partire dal mese di marzo. Variazione di titolo anche per il lungamente rimandato **Twelve Tales: Conker 64** ora nomato **Conker's Bad Fur Day**. Stando a Rare, la meccanica di gioco è stata ampiamente modificata rispetto a quanto mostrato in passato, allo scopo di differenziarla da quella del similare **Banjo-Kazooie**. L'uscita del gioco è ora prevista per questo Natale. Concludiamo con due titoli Konami: Il primo, il cui debutto nel mercato giapponese è imminente, è un nuovo gioco dedicato al mondo di Goemon. Intitolato **Goemon's Great Board Game Adventure**, consiste in una miscela tra un party game e un gioco di carte. Attualmente non è prevista nessuna conversione per il mercato occidentale. Il secondo consiste in **International Track and Field 2000**, remake del classico gioco sportivo multi-evento in cui fino a quattro giocatori si affrontano in svariate discipline sportive smanettando con i tasti del pad. Compatibile con Expansion Pak, **International Track and Field 2000**, sarà disponibile a partire da aprile.



Zelda - Mask of Mujula



Goemon Board Game Adventure



Track & Field 2000

BIO HAZARD ZERO

Dopo mesi di indiscrezioni circa l'esistenza di un progetto da parte di Capcom di un episodio originale di **Bio Hazard** realizzato esclusivamente per Nintendo 64, la casa di Osaka ha finalmente mostrato le prime immagini del gioco. Intitolato **Bio Hazard Zero**, costituisce in pratica il prologo della saga. La trama verte sulla scoperta da parte di Rebecca Chambers dell'esistenza del T-Virus e della mutazione che quest'ultimo causa sugli esseri viventi. Durante il gioco saranno svelati gli eventi che hanno portato alla creazione di Umbrella Corporation e alla distruzione del Bravo Team.









Rebecca sarà sempre seguita da un uomo, la cui identità al momento non è ancora nota, che verrà gestito interamente dalla CPU. Interrogato sul gioco, Yoshiki Okamoto, l'ideatore dell'intera serie, ha affermato che la difficoltà di gioco sarà superiore rispetto agli episodi precedenti. Mancheranno ad esempio i forzieri dove è possibile depositare gli oggetti in eccesso del proprio inventario.

Stando a Capcom, lo sviluppo di **Bio Hazard Zero** sarebbe quasi completamente ultimato. Al momento però non è ancora nota la sua data di uscita sia per il mercato giapponese che per quello occidentale.

BANJO-TOOIE

È dalla commercializzazione di **Banjo-Kazooie** che gli utenti di Nintendo 64 attendono l'uscita del suo sequel. In ritardo di un anno rispetto a quanto inizialmente promesso dalla grande "N", **Banjo-Tooie** è stato recentemente presentato da Rare. Rispetto al prequel, sono molti i miglioramenti apportati al gioco. L'area esplorabile è ora costituita da nove mondi caratterizzati da un'estensione estremamente vasta. Basti pensare che le aree di gioco sono più di centocinquanta! Visto il successo di **Donkey Kong 64**, Rare ha deciso di replicare quanto fatto nel gioco d'azione dedicato allo scimmione Nintendo aggiungendo svariati sottogiochi, molti dei quali saranno giocabili da quattro persone contemporaneamente. Banjo e Kazooie vantano ora un numero maggiore di azioni di gioco compresa la possibilità di agire separati. Quest'ultima funzione sarà essenziale per riuscire a muoversi in determinate aree accessibili solo da uno dei due protagonisti. Oltre a Banjo e Kazooie, sarà possibile controllare anche lo stregone Mumbo Jumbo. **Banjo-Tooie** presenta ovviamente anche numerosi miglioramenti nel comparto cosmetico. Tra questi la gestione delle fonti di luce in tempo reale, texture maggiormente definite e un sistema di controllo dinamico delle inquadrature più efficace rispetto al prequel. L'uscita di **Banjo-Tooie** è attualmente prevista per quest'estate. Una versione giocabile sarà mostrata al prossimo E3 che si terrà a Los Angeles nel mese di maggio. Aspettatevi maggiori informazioni sul gioco per quel periodo.





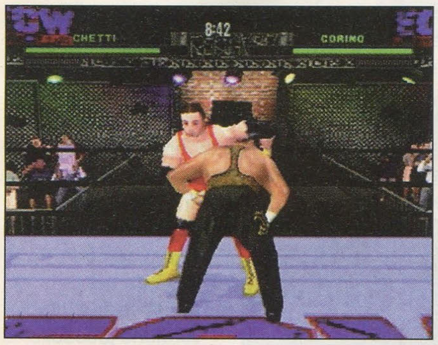






ECW HARDCORE REVOLUTION

Dopo nemmeno sei mesi dall'uscita di **WWF Attitude**, Acclaim si appresta a distribuire nel mercato americano un nuovo gioco di wrestlng dedicato alla violentissima federazione Extreme Championship Wrestling. **ECW Hardcore Revolution** impiega il medesimo motore grafico del suddetto gioco di wrestling differenziandosi da questo solo per l'impiego di personaggi più definiti e per la maggiore violenza sia verbale che visiva. Contenuti che gli sono costati un divieto di vendita ai minori di diciassette anni. Tra le aggiunte più consistenti c'è la possibilità di combattere in un ring circondato da filo spinato e l'impiego di armi decisamente più letali rispetto alle solite sedie di plastica. Oltre ai cinquanta lottatori disponibili è possibile creare nuovi wrestler tramite un'interfaccia di creazione più completa rispetto a **WWF Attitude**. Indubbiamente scegliere di riciclare un motore grafico già utilizzato può sembrare un modo sin troppo semplice di sfruttare una licenza appena acquistata. L'introduzione di una forma di lotta così violenta come l'Extreme Championship Wrestling può però giovare ai giochi di lotta per console rendendoli più coinvolgenti. Auguriamoci che per il prossimo titoli su licenza ECW venga impiegato un sistema di gioco interamente nuovo. L'uscita negli USA di **ECW Hardcore Revolution** è prevista per il 17 febbraio.







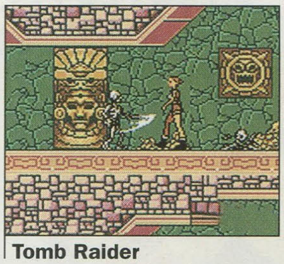
CODENAME: GAME BOY ADVANCE

Dopo Nintendo of Japan, anche NoA ha ufficializzato l'esistenza del progetto riguardante la nuova console portatile della grande "N", al quale è stato assegnato il nome in codice Game Boy Advance. Dotato di un processore 32-bit e un chipset grafico in grado di generare 511 colori contemporaneamente su di una tavolozza di 65.525, il nuovo Game Boy sarà retrocompatibile con gli attuali giochi disponibili per la console e consentirà di navigare e giocare in Internet. Le potenzialità grafiche della macchina sono state definite, in via non ufficiale, superiori a un Super Famicom nel 2D e addirittura al Saturn nel 3D. Caratteristiche che appaiono indubbiamente esaltanti. Game Boy Advance sarà disponibile a partire da agosto in Giappone e da Novembre in America. Al momento la data di commercializzazione nel mercato europeo non è stata ancora definita. I sistemi di sviluppo sono già stati inviati a tutte le software house che ne hanno fatto richiesta, attendetevi quindi le prime informazioni relative ai giochi al più presto.

Game Boy Advance
Caratteristiche Tecniche:
CPU: 32-Bit ARM con memoria incorporata
Schermo: TFT da 2,9 pollici con risoluzione pari a 240x160
Colori: 511 contemporaneamente su 65.535.
Dimensioni: 135w x 80h x 25d
Peso: 140 g
Alimentazione: 2 batterie AA
Autonomia: 20 ore
Software: Su cartuccia, compatibile con Game Boy Color e Game Boy.

GAME BOY CORNER

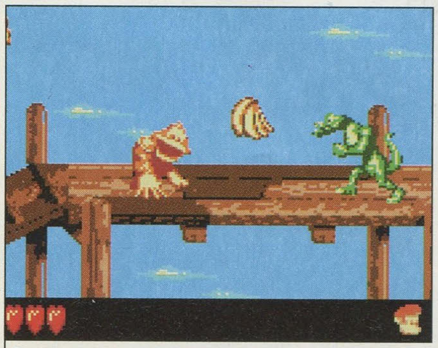
Da Nintendo of Japan sono in arrivo tre nuovi titoli per Game Boy Color. È ormai imminente l'uscita di **Donkey Kong GB: Dinky Kong & Dixie Kong**, seconda riduzione per console portatili della popolare serie di platform realizzata da Rare. Durante il mese di marzo sarà disponibile **Legend of Zelda: Acorn of the Mystical Tree Episode 1**. Sviluppato da Flagship, presenterà numerosi elementi di gioco innovativi quali comprimari inediti, un bastone in grado di cambiare le stagioni istantaneamente e infine il Link System. Quest'ultimo rende compatibili i salvataggi dei tre episodi tra di loro in modo da permettere al giocatore di iniziare la sua avventura partendo da uno qualsiasi di essi. Infine nel mese di aprile verrà distribuito un nuovo gioco della saga di **Pokemon** compatibile con l'adattatore per telefoni cellulari. Intitolato **Pocket Monster X** permetterà il combattimento e lo scambio di mostri via Internet. Nintendo of America ha annunciato per il mese di maggio l'uscita del terzo episodio di **Wario Land**. Compatibile solo con Game Boy Color, vanta venticinque livelli di gioco e svariate trasformazioni di Wario in più rispetto ai suoi prequel. Eidos ha mostrato le prime immagini di **Tomb Raider** per GBC. Il gioco, la cui meccanica ricorda vagamente **Prince of Persia**, vanta un livello di dettaglio mai visto sul portatile Nintendo. Basti pensare che Lara è stata realizzata con ben 48 pixel e 2000 fotogrammi di animazione. Sono inoltre stati incluse sequenze animate e effetti audio campionati. L'uscita è prevista per aprile. Eidos ha inoltre in fase di sviluppo il primo sparatutto in soggettiva per GBC, risultato ottenuto grazie all'innovativo motore tridimensionale sviluppato da Slitherine Software. Concettualmente simile a **Wolfenstein 3D**, **Tyrannosaurus Tex** presenta diciotto arene di gioco e un'opzione multiplayer a due giocatori. La sua commercializzazione è prevista per l'inizio di marzo.



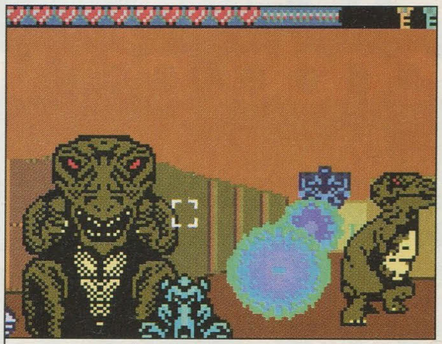
Tomb Raider



Wario Land 3



Donkey Kong GB



Tyrannosaurus Tex



Zelda AotMT Episode I

Daikatana

Capita spesso nell'industria videoludica che si perdano le tracce di alcune produzioni, che titoli annunciati non vengano mai pubblicati e che per motivi inspiegabili ai più un gioco che sembra ormai pronto vede slittare la data d'uscita di giorni, settimane o addirittura mesi; esempio lampante di quanto abbiamo appena scritto è **Daikatana**, titolo di cui ormai si parla da diversi mesi e che dovrebbe finalmente essere arrivato alle fasi finali della produzione. Dopo essersi assicurata i diritti per la conversione su console (ricordiamo che **Daikatana** è in origine una produzione per PC curata da John Romero, già noto per il suo lavoro con **Doom** e **Quake**), Kemco ha iniziato un lungo periodo di lavorazione e, da quanto abbiamo potuto vedere, non si è trattato di tempo perso. Cominciamo però dall'inizio ovvero dalla trama di gioco che segue la storia e le avventure di Hiro Miyamoto, giovane nipote dell'archeologo Toshiro Ebihara, selvaggiamente massacrato dopo aver recuperato una leggendaria Daikatana (traduzione: "grossa spada") in grado di aprire varchi spaziotemporali e di consentire al suo possessore di viaggiare liberamente nel tempo; l'assassino del professor Ebihara, preso possesso della Daikatana, ha iniziato a viaggiare nel tempo per mettere in atto un folle piano, ovvero derubare i più famosi scienziati delle proprie scoperte e per conquistare senza alcuna fatica ricchezza e fama. Ovviamente però questo pazzo criminale (che risponde al nome di Michi Michima) non ha fatto i conti con il sentimento di vendetta di Hiro, pronto a tutto pur di vendicare la morte del nonno e di riconquistare il possesso della magica spada.







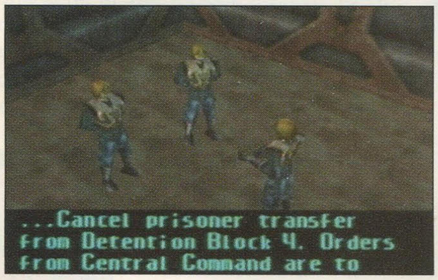


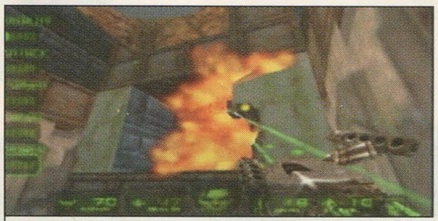












E non avete ancora preso il lancia-Sidewinder!

NON SOLO SPARATUTTO...

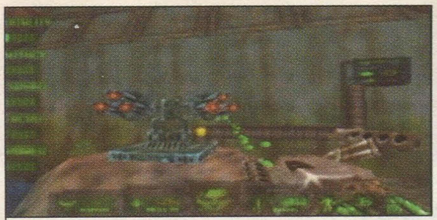
Una delle caratteristiche che appaiono evidenti giocando a **Daikatana**, e che Kemco ha voluto probabilmente inserire nel tentativo di differenziare il proprio prodotto dalla maggior parte di titoli del genere, è la presenza di elementi più accomunabili a un RPG che a uno sparatutto in prima persona; al contrario di quanto accade in titoli quali **Turok 2** e **Armorines**, in **Daikatana** si può sperimentare una vera e propria evoluzione e crescita del personaggio che, con il progredire del gioco acquisisce potenzialità e capacità sempre superiori. Proprio come accade nella maggior parte degli RPG, eliminando dei nemici, raccogliendo oggetti e recuperando nuove armi si possono guadagnare dei "punti esperienza" che incrementano la forza, l'agilità, la velocità e tutte le altre caratteristiche del protagonista. La presenza di questo nuovo elemento non deve però ingannare dato che **Daikatana** è, a livello di impostazione di gioco, un puro e classico titolo d'azione; a dimostrazione di quanto abbiamo appena scritto, ci sono sia un sistema di controllo abbastanza classico e che offre tutte le opzioni e i movimenti tipici di questo



L'intro di Daikatana è lunga più di dieci minuti!

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KEMCO
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	FINE MARZO



Le mitragliatrici "doppie" sono particolarmente letali...



Quali orrendi esperimenti si stanno svolgendo qui?



Notare i parametri simil-RPG sulla sinistra...







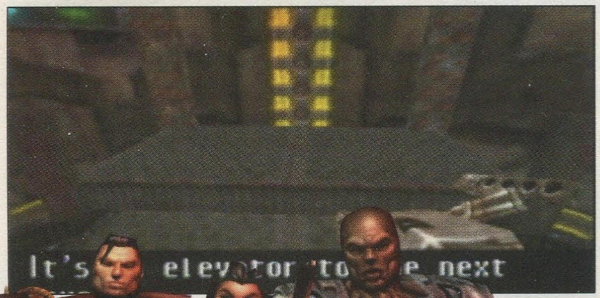


genere di giochi, sia la presenza di un quantitativo veramente notevole di armi (il totale dovrebbe aggirarsi intorno alle 25 unità) che variano a seconda del livello in cui ci si trova. I programmatori infatti hanno saggiamente deciso di rimanere legati all'epoca storica in cui è ambientata ogni fase e di conseguenza, se nel Giappone del 25° secolo si ha la possibilità di raccogliere e utilizzare laser, lanciamissili e tutta una serie di armi dotate della più avanzata tecnologia, una volta approdati nell'epoca dei vichinghi, sarà difficile (o meglio ancora impossibile) che queste popolazioni nordiche abbiano in dotazioni armamenti particolarmente complessi. La presenza di ambientazioni completamente differenti sia come locazioni che come periodo storico (Giappone del 25° secolo, antica Grecia, Norvegia dei Vichinghi e San Francisco nel 21° secolo, er, oggi!) ha permesso a Kemco di studiare diverse situazioni di gioco e di aumentare di conseguenza la varietà di un titolo che, nell'impostazione base, rimane sempre e comunque uno sparatutto in prima persona. L'azione, frenetica e coinvolgente, è supportata anche da una realizzazione tecnica decisamente all'altezza delle più recenti e rinomate produzioni del genere. Da quanto abbiamo potuto vedere infatti, i programmatori hanno posto particolare attenzione in ogni minimo dettaglio e, anche se alcuni aspetti del gioco devono ancora essere messi a punto, il lavoro svolto finora ci è parso abbastanza convincente; dal punto di vista tecnico **Daikatana** si segnala soprattutto per la presenza di effetti di luce di buon livello e per la fluidità dello scrolling che si mantiene su buoni livelli anche nelle situazioni più caotiche e confuse. La compatibilità con la cartuccia di espansione lascia presagire la presenza di una modalità grafica in alta risoluzione; speriamo solo che al contrario di quanto accade spesso, questa modalità possa contare su un framerate accettabile e non sia afflitta da eccessivi scatti e rallentamenti. Poche annotazioni invece a riguardo del sonoro, caratterizzato dai soliti effetti esplosivi e da musiche nella norma. Esprimere un giudizio definitivo su **Daikatana** non è ancora possibile anche se appare comunque evidente che il titolo Kemco appartiene a quella categoria di produzioni da seguire con estrema attenzione.















Abbiate pietà dei prigionieri di Mishima!

Grandia II

Chi possedeva un Saturn, sa bene quanto fosse mitico **Grandia**, praticamente uno dei più grandi RPG mai prodotti, da far morire di invidia gli utenti Playstation, almeno fino all'anno scorso. Beh, fate conto che la versione Saturn era uscita nel Dicembre '97 ed è da allora che i ruolisti di tutto il mondo attendono il grande evento di un suo sequel. Tanto più che fino ad ora non si è ancora visto un RPG-kolossal ma, viste le credenziali, le cose cambieranno con **Grandia II**. Sono passati 10.000 anni dall'ultimo conflitto che ha opposto il bene e il male e, nonostante la vittoria del primo, c'erano parecchi presagi che qualche nuova epica guerra sarebbe scoppiata.

Grandia II ha mantenuto lo stesso sistema di combattimenti del primo episodio, il cosiddetto Ultimate Action Battle System ma in tre dimensioni. Il sistema è ancora a turni e mostra buoni e cattivi che si agitano sul campo di battaglia durante gli scontri. Gli scenari sono notevolmente migliorati dal punto di vista del dettaglio grafico, e sono inquadrabili da qualsiasi angolazione in qualsiasi momento. Lo stile dei personaggi ha abbandonato la rotondosità del genere Super Deformed del primo capitolo per adottare dei modelli dei corpi nettamente più realistici. Nulla si sa per ora sull'utilizzo del VMS o del modem. Il giocatore dovrebbe avere a disposizione un party di quattro personaggi durante i combattimenti, mentre per quel che riguarda le fasi esplorative ognuno dei personaggi avrà completa libertà di movimento in stile **Zelda 64**.



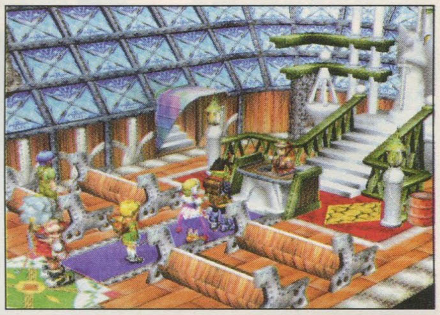








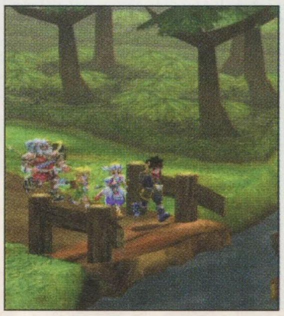








Gli effetti del fuoco sono a dir poco splendidi





Un paese sospeso nel tempo...

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GAME ARTS
GENERE	GIOCO DI RUOLO
USCITA	PRIMAVERA







Il sistema di combattimento sembra rimasto invariato rispetto al capitolo precedente









Notare le dimensioni del minotauro...









Colori e ricchezza di dettagli sono ancora più evidenti negli interni



L'atmosfera incantata di Grandia II in certi frangenti è veramente favolistica



Ogni locazione è popolata da decine e decine di personaggi con cui interagire

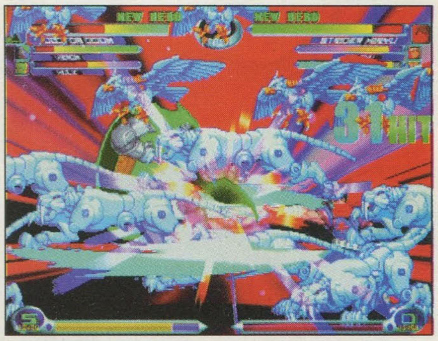
Marvel Vs. Capcom 2

New Age of Heroes

Pensavate che le saghe/spin-off/intrugli (non sappiamo più come chiamarli questi minestroni! Ah ecco, forse il termine più giusto è "minestroni") di Capcom fossero finiti? E invece no! Si va avanti sulla stessa linea e non si sa più quando finirà. Si parla di picchiaduro, si parla di due dimensioni. Ci sono ancora gli eroi dotati di superpoteri che hanno fatto furore in mezzo mondo col marchio Marvel targato sul sederino, e ci sono i lottatori che sfruttano le arti marziali ma allo stesso tempo si sono concessi anch'essi il lusso di strani poteri, massì quelli dei videogiochi Capcom, ricordate? Insomma, è diventato anche difficile scriverci delle saghe Capcom, tali e tante sono le similarità tra i vari capitoli. Vabbé, basta lamentarsi. Stavolta, potrete comporre dei team di tre personaggi alla volta, in maniera simile a quanto avviene nella saga di **King of Fighters** di SNK. Per questo secondo capitolo della serie, Capcom ha optato per una scheda Naomi (ormai sembra diventata una routine per la casa di Osaka): inutile dire che ne hanno beneficiato grafica e animazioni, che mostrano decisi miglioramento rispetto al precedente capitolo. Indovinate un po': la versione da bar e quella per Dreamcast vengono realizzate in simultanea proprio come successe con **Power Stone** (sempre Capcom). Piccola parentesi: anche **Power Stone** avrà presto un suo seguito che verrà mostrato al prossimo AOU Show. E qual è il mezzo di comunicazione odierno tra un cassone da sala giochi e il focolare domestico oggigiorno? Chi è che ha detto "l'emulazione su PC"? Ma no, il piccolo











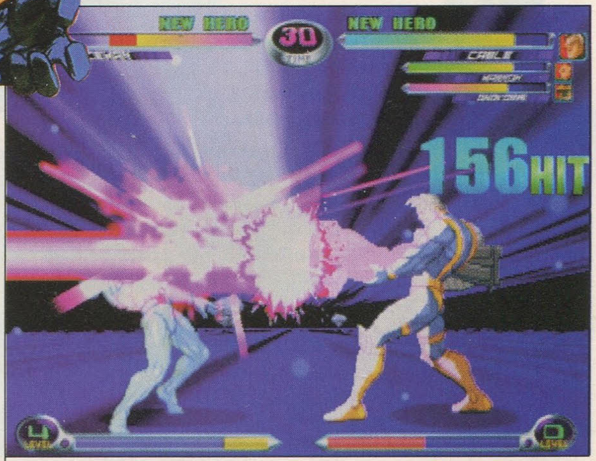








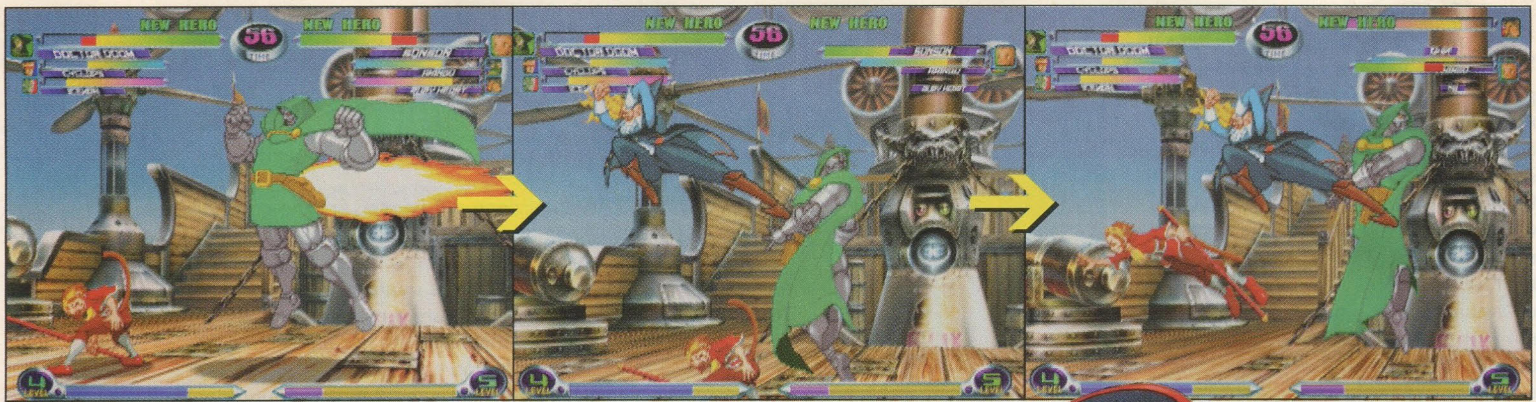
Nel passaggio da CPS2 a Naomi, la saga di Marvel vs Capcom ha guadagnato effetti grafici più sofisticati ed una maggiore velocità di gioco



Come nel fumetto, Cable sfoggia armi di dimensioni apocalittiche

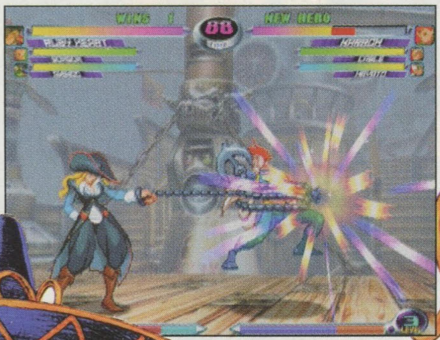
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	PRIMAVERA



Son Son cede il passo a Ruby Heart eseguendo un Variable Attack

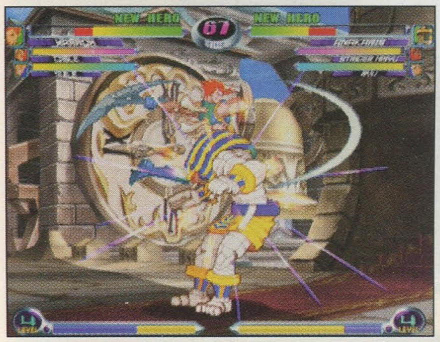








dolce VMS del Dreamcast a patto che il Dreamcast ce l'abbiate! I giocatori infatti potranno beneficiare di nuove modalità usando i dati salvati su una delle due incarnazioni del gioco e scaricarli sull'altra. Per la verità, di queste nuove modalità non si sa praticamente nulla ma Capcom punta decisamente su una soluzione del genere.



Dunque, si parlava di tre contro tre: praticamente 6 lottatori potranno darsele di santa ragione tutti nella stessa rissa. I Variable Attacks consentono a tre personaggi dello stesso team di eseguire il loro attacco speciale tutti insieme. Visivamente, questa soluzione garantisce alte sensazioni di spettacolarità. Inoltre, c'è il sistema Delayed Hyper Combo, grazie a cui tre compagni eseguono Hyper Combo uno dopo l'altro. Il sistema Variable Combination è stato aggiornato proprio per la presenza di un terzo personaggio. Come in ogni sequel che si rispetti, ci sono delle facce nuove: Marrow e Cable rinforzeranno la squadra dei marvelliani mentre la rosa del team capcomiano ha appena acquisito al mercato di riparazione Rudy Heart, Amingo, Sonson e Hayato.



Durante l'esecuzione delle Variable Combo lo schermo di gioco é decisamente affollato

Under Cover

Si presenta come una sorta di mistura di **Tomb Raider** e **Metal Gear Solid** ma è **Under Cover**, gioco che nelle fiere giapponesi più recenti non aveva convinto troppo. Il giocatore controlla una ragazza di nome Key, specializzata nella lotta a criminalità di tutti i tipi, ma con un curriculum che la vede impegnata soprattutto contro le mafie russa e cinese. Il gioco ricorda nello stile il buon vecchio **Resident Evil** con un'inquadratura fissa per ogni locazione, ma Pulse Interactive ha pensato bene di approntarne altre due in modo da non far sembrare il gioco qualcosa di obsoleto (e meno male!). La prima si apposta direttamente dietro le spalle di Key e non la molla mai, la seconda è una visuale **Doom**-style, assolutamente in soggettiva. La meccanica di gioco è abbastanza semplice: il giocatore si deve infiltrare nei palazzi della mafia e riempire di piombo chiunque gli impalli la visuale. Insomma il classico "se si muove, sparagli". Oltre a spargere quello degli altri dappertutto, ogni tanto dovrete far affluire anche il vostro sangue al cervello: vi nascondete dietro a un ostacolo e ragionate sulla disposizione dei nemici, proprio come nei giochi di nascondi... ehm, volevo dire gli stealth games come **Metal Gear Solid**. Il pulsante R viene usato per gli attacchi ma quando è premuto a metà delle sua corsa, serve semplicemente per minacciare un nemico. In vari casi lo vedrete arrendersi e dare a Key alcuni oggetti utili (munizioni, energia...). Con un altro pulsante potrete abbassarvi in modo da ripararvi dal fuoco nemico o strisciare. Sia la grafica generale che i filmati di intermezzo sono molto puliti ma i personaggi sembrano dotati di un realismo ancora un po' grezzo. Interessanti invece le musiche che propongono temi tipicamente cinesi e ispirati a colonne sonore di noti film sulla mafia.

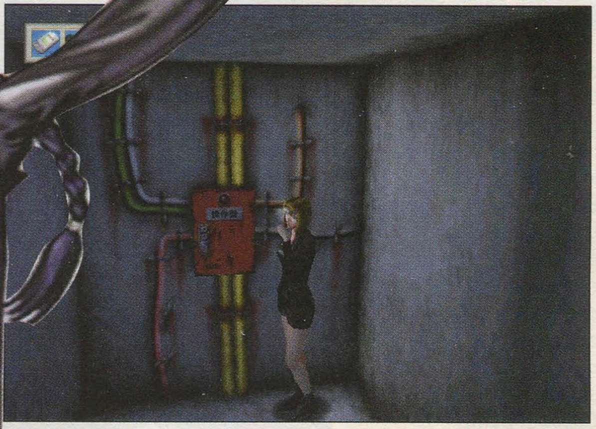


Premendo il tasto R non completamente a fondo, si minacciano i nemici e si possono così ottenere utili oggetti


Interrogare i testimoni, innanzitutto









"Adesso bastaaaa!!!!"


Beh, non è proprio Shenmue ma ce la si può spassare anche in Under Cover

SCHEDA

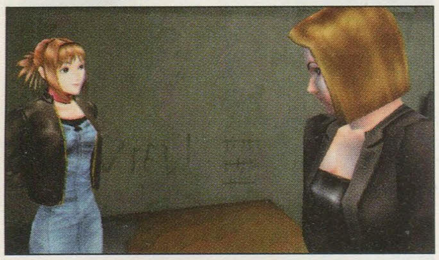
CASA PRODUTTRICE	PULSE INTERACTIVE
GENERE	AZIONE
USCITA	IMMINENTE

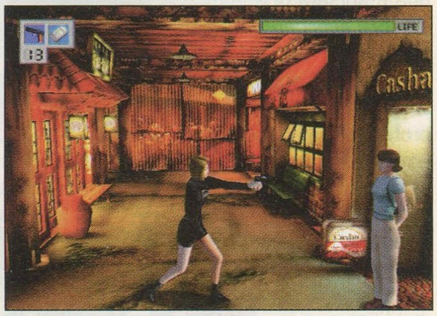


Coraggio Key, puoi farcela! Ehm...





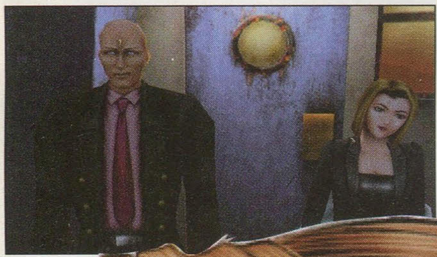


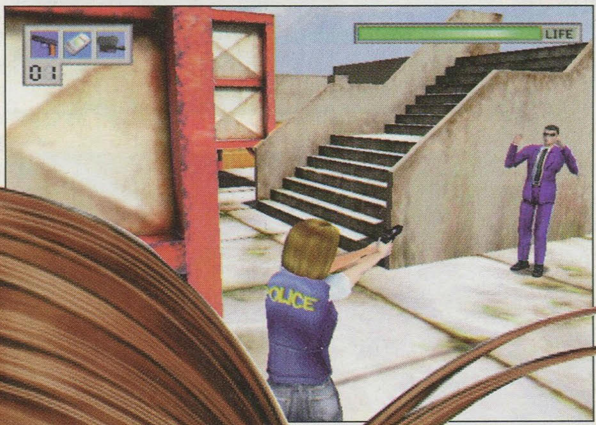


















La visuale in soggettiva

Innocent Tears

Il Giorno del Giudizio è arrivato. Nessuno sa perché o come sia successo, ma la Terra è in rovina. Mentre schiere di sopravvissuti cercano una faticosa opera di ricostruzione di quanto è andato perduto, strani eventi accadono: appaiono stormi di angeli, affamati di carne umana! Ma, per fortuna del genere umano, una manciata di questi sembra ricordare la famosa mansione di angelo custode, e si prodiga nel proteggere gli esseri umani dalle schiere celesti antropofaghe. Mentre la guerra divampa, Haruaki, diventato angelo dopo la distruzione di Tokyo (nel senso che ci aveva lasciato la pelle), decide di aggregarsi alla schiera dei difensori celestiali dell'umanità. Un giorno però, riconosce tra le file degli angeli malevoli Kagari, la sua ragazza, anche lei perita nel disastro planetario. Da questo momento in poi, Haruaki ha un solo pensiero: proteggere i sopravvissuti e salvare l'anima di Kagari. **Innocent Tears** propone lo scenario 3D di una Tokyo devastata, molto simile a quella di *Akira*. Al momento in cui scriviamo, la grafica sembra già a buon punto e ovviamente ritrae un paesaggio martoriato da pesanti fenomeni distruttivi. Insomma, per chi non lo avesse ancora capito, nulla di allegro. Il gioco si compone di 35 livelli: ogni stage rappresenta un'estensione urbana (o quello che ne rimane) di 30 mq secondo la scala del gioco ed è diviso in quadrati di 2 mq. Ma non è tutto pianeggiante, anzi i rilievi avranno un'importanza strategica fondamentale nel corso del gioco. Ci dovrebbero essere circa 15 personaggi principali tra i nemici. Dalla vostra parte, almeno all'inizio, troverete solamente due personaggi ma altri 10 si aggregheranno al vostro team nel corso della storia. Nel corso di un combattimento potrete



















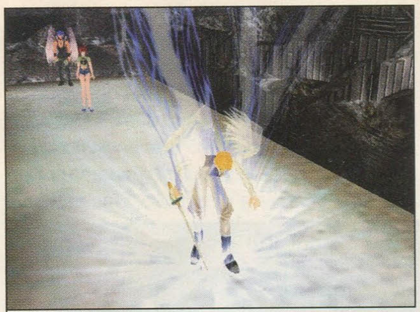
Il tratto ricorda quello di Hiroyuki Hutatane, l'autore di Countdown e Seraphic Feather



Angeli antropofaghi contro angeli custodi: praticamente un derby in cui a rischiare è l'intero pianeta!

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	GLOBAL A ENT.
GENERE	STRATEGIA
USCITA	APRILE



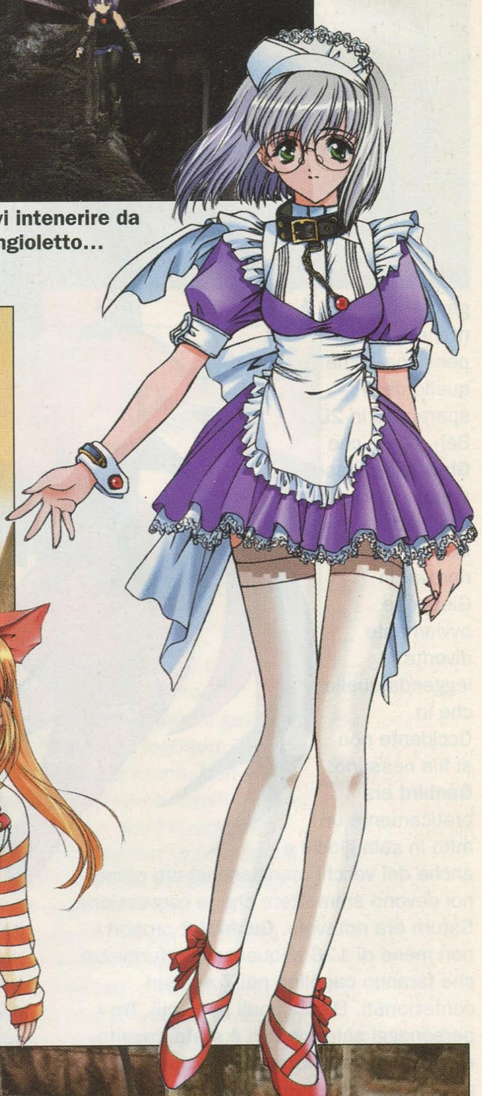
Innocent Tears propone il classico sistema di combattimento a turni...



Una Tokyo così non si vedeva dai tempi di Akira



Non fatevi intenerire da questo angioletto...







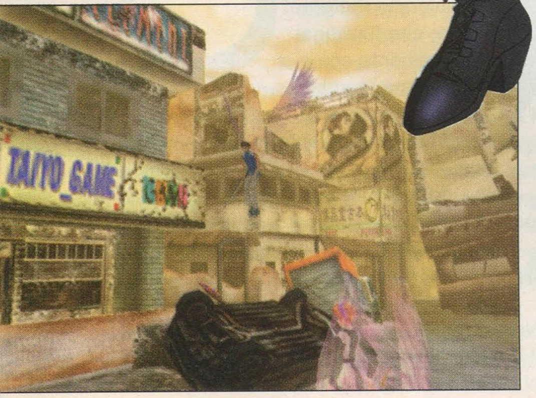


però utilizzare un massimo di cinque combattenti, durante il vostro turno come negli RPG e wargames classici. Ogni angelo dispone di una data quantità di action point a seconda dei suoi parametri e dell'esperienza accumulata sino a quel momento. Ogni differente iniziativa consuma una data quantità di punti: volare, camminare, attaccare con le magie e attaccare con le armi. Se ha una buona scorta di punti, un personaggio può effettuare una serie di attacchi ripetuti all'interno di un singolo turno.
L'interazione con il paesaggio può innescare effetti molto utili per il conseguimento della vittoria finale: far esplodere una macchina o far crollare un muro vicino a un gruppo di nemici può significare un loro coinvolgimento nella devastazione con graditi risultati "offensivi". Se un vostro angelo guadagna abbastanza punti esperienza da ottenere un "level-up", allora potrà ottenere nuove abilità e nuove forme di attacco, anche se queste abilità speciali potranno essere impiegate solo due volte durante un combattimento.
Insomma, ci troviamo di fronte a uno scenario di notevole atmosfera apocalittica e una struttura di gioco più che collaudata.
Non ci resta che attendere due mesetti per conoscere la verità...













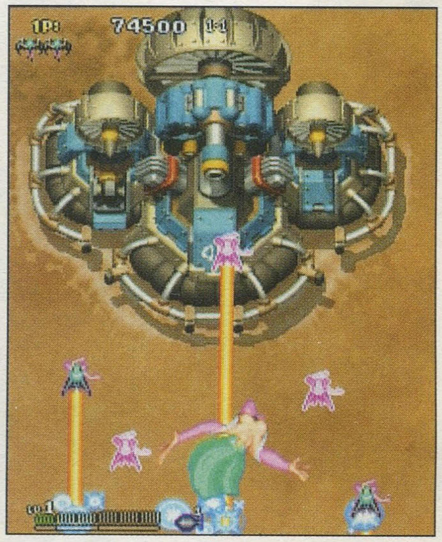
Lo scenario devastato del gioco fa riaffiorare vecchi timori antinuclearisti...

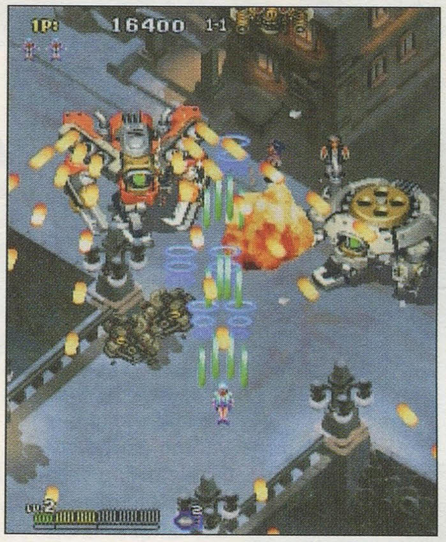
Gunbird 2

Distribuito nelle sale giochi da Psikyo nel 1999 a quattro anni di distanza dal primo **Gunbird**, questo secondo capitolo della saga è stato adattato per Dreamcast da Capcom, in collaborazione con la casa produttrice originaria. In un periodo in cui vi è una grossa crisi nel settore dei coin-op, il Dreamcast sembra diventata la macchina eletta per quel che riguarda le conversioni da sala giochi. La paladina del "movimento di conversione" è proprio Capcom, sfruttando ultimamente un genere che si riteneva ormai in pensione come quello degli sparatutto in 2D. Beh, non è che **Giga Wing** fosse proprio bellissimo, ma tant'è: Capcom ci riprova. In Giappone ovviamente diventa leggenda quello che in Occidente non si fila nessuno: **Gunbird** era praticamente un mito in sala giochi e anche dei vecchi mangiaspaghetti come noi devono ammettere che la conversione Saturn era notevole. **Gunbird 2** proporrà non meno di 126 sequenze di intermezzo che faranno capolino nei 7 scenari confezionati. Dieci i finali possibili. Tra i personaggi selezionabili è stata inserita anche la mitica Morrigan! E' consentito giocare in due contemporaneamente. Le armi di ciascun giocatore, a partire dalle sei di base, si dividono in tre categorie: fuoco singolo, attacco ravvicinato e attacco speciale (smart bomb e simili). Una barra si riempirà man mano che la distruzione procede: si divide in tre livelli di misurazione ognuno dei quali consente l'utilizzo di un potere speciale. Lungo la strada, potrete reperire anche nuovi oggetti e scoprire personaggi segreti. Visivamente il gioco ha le carte in regola: i colori visualizzati dovrebbero aggirarsi sui 260.000, che non è davvero niente male. Capcom fa finta di niente, ma si sa che il gioco dovrebbe includere delle modalità speciali. L'Original Mode 1 dovrebbe mantenere lo stesso formato dello schermo della versione arcade (che era a scorrimento orizzontale) aggiungendo le classiche bande nere ai lati dello schermo. Voci insistenti parlano di un Original Mode 2 con ribaltamento del televisore, così come succedeva nei buoni vecchi sparatutto sul mitico Saturn. L'Arcade Mode e il Gallery Mode gratificheranno il giocatore con una compilation di illustrazioni occultate all'interno del gioco. Infine, abbiamo l'Internet Mode, che funziona esattamente come in **Giga Wing**, con la possibilità cioè di scaricare dalla rete, in qualsiasi momento, nuove navicelle e personaggi. Certo, quando si parla di gioco on-line noi pensiamo a qualcosa di ben diverso, ma questo è quello che passa il convento allo stato attuale...















SCHEDA

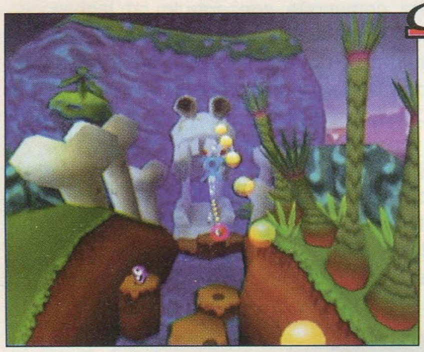
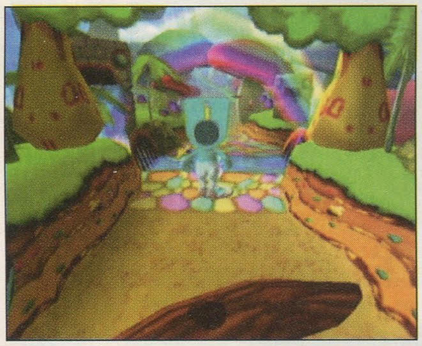
CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	MARZO

Super Magnetic NiuNiu

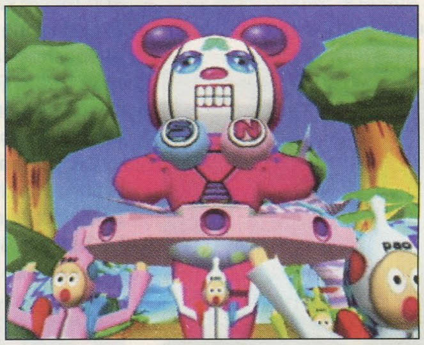
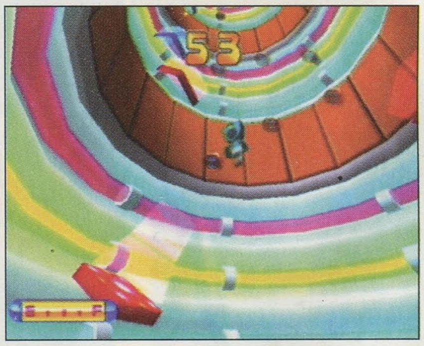
Dopo il bizzarro ma anche striminzito **Shutoko Battle** (o **Tokyo Highway Challenge** se preferite), Genki si dà alle piattaforme. NiuNiu è un minuscolo robot creato dall'immaginazione dell'eccentrico scienziato Doc. Il nome vi ricorda qualcosa? Basta tornare indietro nel tempo (piaciuta questa?). Il suo "pargolo" è stato progettato grazie a un mini-computer nomato Peedee. Il problema di Doc è il suo arcinemico, il malvagio re Torio, che spende la maggior parte del suo tempo a inventarsi piani cattivissimi. Stavolta, vuole mettere a ferro e fuoco il parco a tema preferito di Doc, il famosissimo PaoPao Park. Incaricata dell'opera di distruzione è Pinko, una ragazza, che con i suoi due schiavi Yasu e Gasu ha appena concepito l'arma finale, un gigantesco essere d'acciaio chiamato casualmente "Pinko Robot". PaoPao Park è diviso in 4 mondi (Western, Giungla, Futuro e Antiche Rovine), suddiviso ognuno in cinque stage con scontro col boss finale incluso. Con uno stage finale contro un boss segreto, fanno 21 stage in totale. Il gioco ha un suo tempo limite, somiglia molto a **Mario 64**, la giocabilità è molto immediata ed essenziale (adatta a ogni tipologia di giocatore, a detta di Genki) e il concept del gioco si basa... sul magnetismo. NiuNiu infatti ha una grossa calamita sulla testa: premendo un pulsante, chi gioca può creare un campo magnetico, del quale è possibile cambiare la polarità (Nord o Sud). Usando questo campo di attrazione, è possibile attaccare i nemici oppure attivare qualche meccanismo (ascensori, piattaforme, porte, etc.). Due campi magnetici uguali si respingono a vicenda per cui i nemici col vostro stesso campo magnetico possono essere ricacciati sullo sfondo. Ma con un campo opposto i nemici possono essere attratti. Se quest'ultima operazione ha successo, il nemico si trasforma in un Enercube. A questo punto il tarpano può essere usato come bomba a tempo (tre secondi prima della detonazione), che si rivela utile se indirizzata a un folto gruppo di nemici o per aprire un forziere che contiene un tesoro. Alcune malevoli creature però non possono essere attratte visto che possiedono letali spuntoni o emettono scariche elettriche. Altre addirittura non posseggono polarità, e in questo caso l'unico modo per distruggerle è usare un Enercube. Sullo schermo verrà visualizzata anche una barra dell'energia magnetica. Quando questa è vuota, NiuNiu non potrà eseguire alcun tipo di attacco, ma l'energia pian piano si ripristina ai livelli iniziali col passare del tempo. Il gioco ha una modalità Internet, che serve a registrare il proprio punteggio all'interno di un roster internazionale, scaricare suggerimenti relativi al gioco e qualche dato che dovrebbe diversificare qualche aspetto del gioco. Non è ancora chiaro che cosa, però. Dopo ogni stage, NiuNiu torna nella sua cameretta. Può ottenere dei nuovi mobili per la sua stanzetta trovando tre oggetti particolari e 8 Pinko Medals nascoste nel paesaggio, e dovrebbe essere una cosa fondamentale ai fini del completamento del gioco. Un training mode con 100 livelli dovrebbe bastare per comprendere ogni singolo aspetto del gioco.







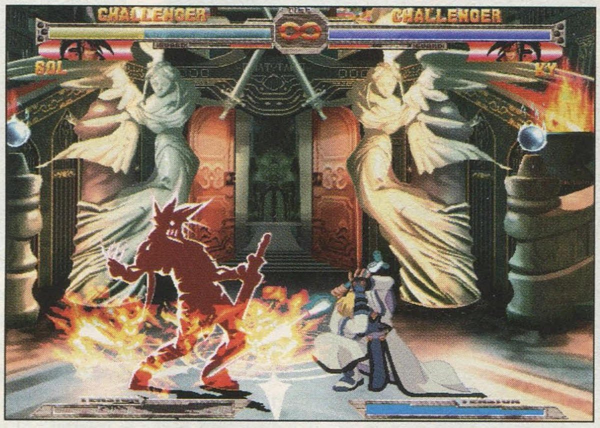



SCHEDA

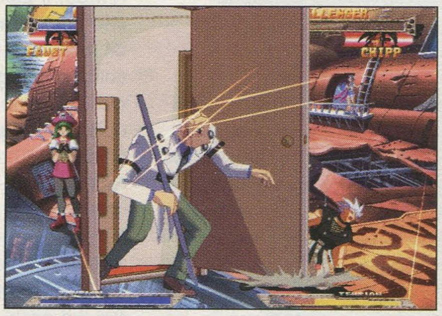
CASA PRODUTTRICE	GENKI
GENERE	PLATFORM
USCITA	IMMINENTE

Guilty Gear 2

Dopo il successo più che discreto fatto registrare nella sua incarnazione su Playstation nella terra del sol levante (si parla di 555.000 copie vendute), ecco tornare **Guilty Gear**, che stavolta parte dalle sale giochi sfruttando l'hardware della nostra scheda arcade preferita, la Naomi. E con una tecnologia simile, si possono sfidare SNK e Capcom sul loro stesso terreno, quello dei picchiaduro bidimensionali. Nonostante il gioco sia stato programmato in 2D, la grafica risulta molto complessa e dettagliata, tanto più che i fondali beneficiano di renderizzazioni in 3D pre-calcolate. Le dimensioni dei personaggi hanno subito un ridimensionamento della scala, tanto da risultare in alcuni casi semplicemente giganteschi. Libere da ogni restrizione legata alla ridicola memoria dell'hardware Playstation, le animazioni fanno sfoggio di qualcosa come 7.500 fotogrammi per personaggio con un frame rate che si aggira sui 60 fps. Oltre ai due lottatori che si affrontano nel bel mezzo dello schermo, lo scenario propone animazioni di spettatori e alcuni esempi di fauna locale dell'ambientazione corrente, che non mancheranno di rispondere con proprie reazioni all'andamento del combattimento. I personaggi si controllano con i quattro pulsanti disponibili (associati a pugno, calcio, spada e Sword Super Attack). Al momento in cui scriviamo, sono pronti soltanto 8 mazzuolatori ma nella versione finale Sammy ne ha garantito un numero nettamente superiore, uguale se non maggiorato rispetto alla precedente incarnazione su PSX. L'unico dettaglio che si sono lasciati sfuggire è la presenza dell'inedito Faust: quale sia il background di questo personaggio non è ancora ben chiaro. La cosa sicura è che i protagonisti di **Guilty Gear 2** non sono dotati di armi affilate ma di super-poteri, quantificati su schermo da svariate barre di misurazione. La Tension Gauge rivela la forza acquisita nel resistere ai colpi anche se non ci è stato ancora detto quale meccanica regoli l'andamento di questa barra multicolore. Una volta riempita, comunque, consente lo scatenarsi dei super-poteri. La Guard Gauge a sua volta si svuota a ogni colpo subito dal vostro personaggio mentre è in fase di parata. Dopo questo esordio di Sammy, appare chiaro che Naomi si sta imponendo come lo standard nello sviluppo dei picchiaduro 2D in sala giochi: i giochi sviluppati negli ultimi mesi del '99 e nei primi del 2000 sfruttano tutti questa scheda basata sul nostro amato Dreamcast.



















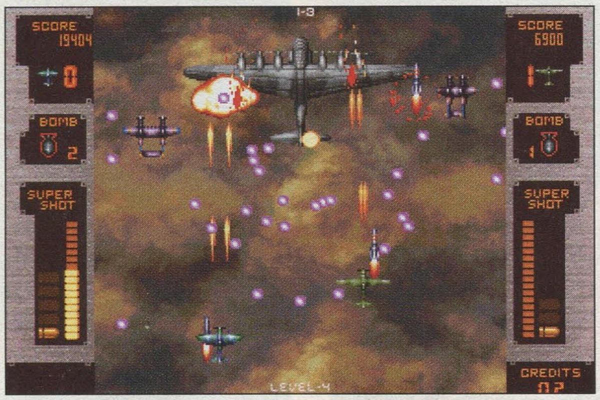


SCHEDA

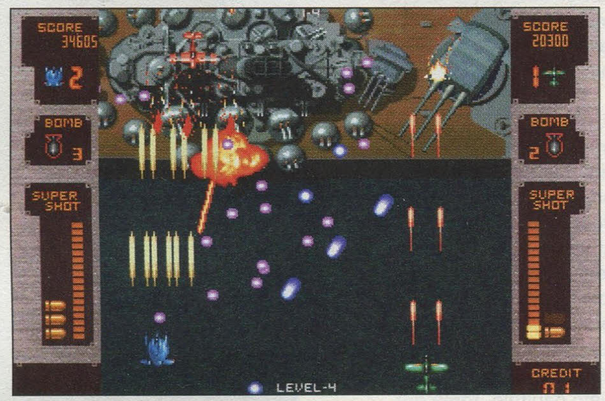
CASA PRODUTTRICE	SAMMY
GENERE	PICCHIADURO
USCITA	MARZO

Strikers 1945 Plus

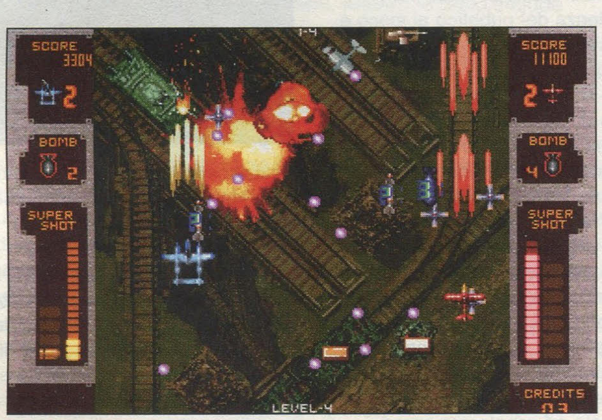
Uno dei più famosi sparatutto bidimensionali di tutti i tempi avrà la sua versione "Plus", concepita da Psikyo per il buon vecchio hardware Neo Geo appositamente per i mercati americano ed europeo. **Strikers 1945 Plus** è dotato di scrolling verticale e ha un'impostazione alquanto classica. I controlli comprendono un joystick e due pulsanti per il fuoco e le bombe. Come molti sapranno, o avranno intuito dal titolo, il gioco è ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale, difatti potrete pilotare i più famosi velivoli da guerra dell'epoca. Si tratta di scegliere all'inizio da una rosa di sei. Tenendo premuto il pulsante di fuoco si ha accesso al Super Shot, che è molto più distruttivo. Ma per riuscire a ottenere un simile colpo, bisogna prima riempire la Damage Gauge facendosi beccare dai colpi nemici a ripetizione. Quando sarà piena, avrete in canna il vostro primo Super Shot, e potrete anche accumularne. A seconda dell'aereo pilotato, la Damage Gauge si riempie con un ritmo diverso, e lo stesso vale per la quantità di Super Shot accumulabili. Il pulsante delle bombe praticamente serve a chiamare rinforzi. Praticamente dalla base dello schermo appaiono tanti piccoli aeroplani che vi aiutano a sforacchiare tutto lo sforacchiabile, ma solo per un tempo limitato. I nemici generano due tipi di colpi: i primi procedono lentamente e si sparpagliano per tutto lo schermo. I secondi sono veloci e puntano decisamente al vostro aereo. Tra l'altro, a seconda del velivolo scelto i nemici useranno pattern diversi, il che dovrebbe dare un certo impulso alla longevità generale del gioco. Il bello è che esiste anche la possibilità di effettuare una selezione casuale dell'aereo. Graficamente, sono molto migliorati gli effetti delle esplosioni e sono stati aggiunti dei nuovi scenari parecchio dettagliati, che dovrebbero soddisfare i gusti degli smanettoni americani ed europei. Che dire, per dei vecchi videoplayer come noi questo ritorno al più pionieristico genere sparatutto fa solo piacere. Certo, non tutti hanno il talento e l'inventiva dei Treasure nel campo, ma non si può mai dire. Non è su Naomi? Beh, le conversioni per Dreamcast mica le fanno solo dalla scheda Sega, quindi non escludiamo un porting per la belva a 128-bit!



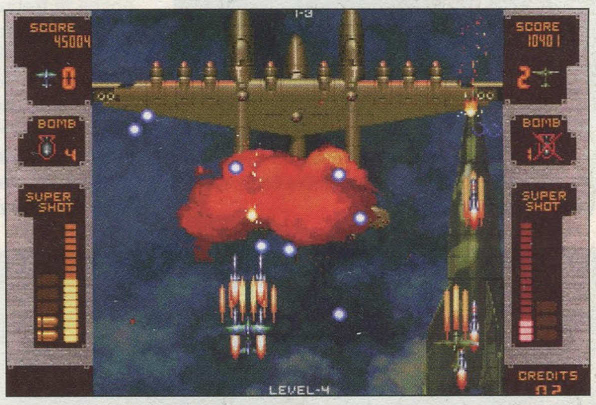


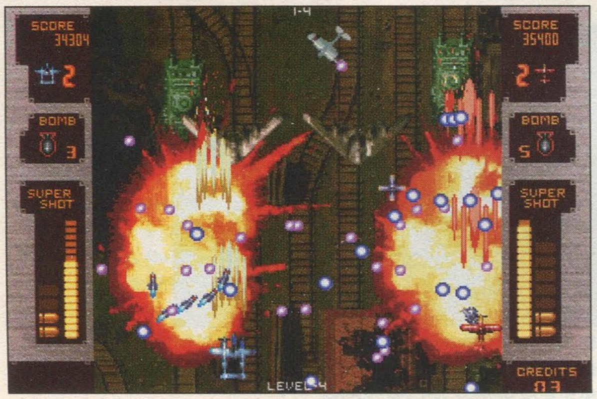












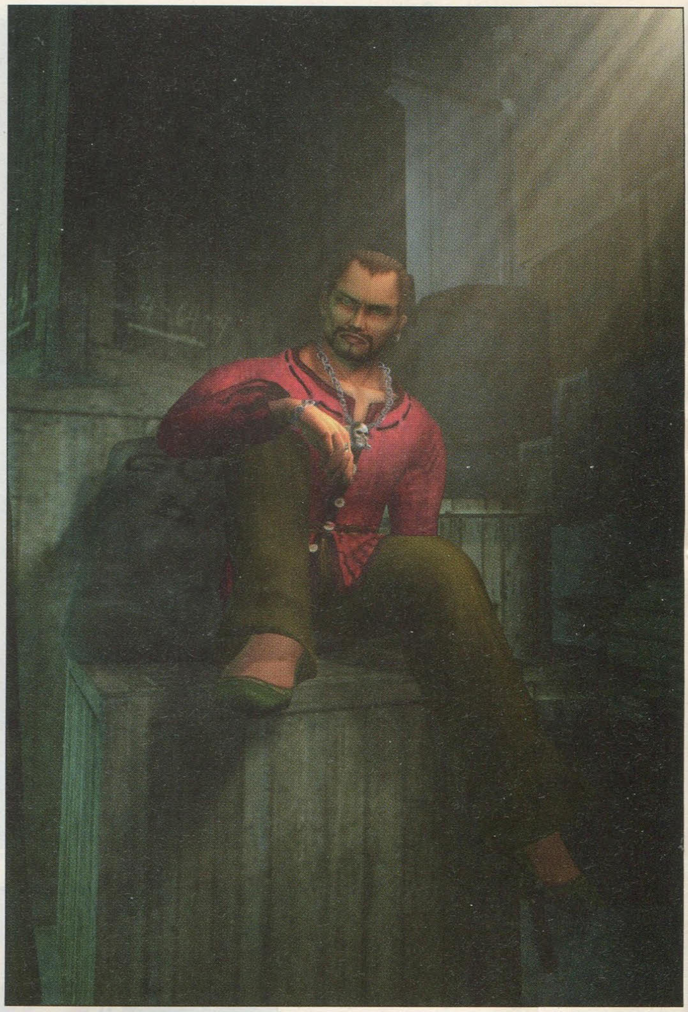
SCHEDA

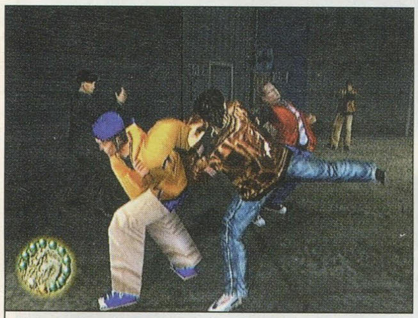
CASA PRODUTTRICE	PSIKYO/SNK
GENERE	SPARATUTTO
USCITA	IMMINENTE

Shenmue - Chapter I: Yokosuka

Costato anni di lavoro e un investimento di oltre sette miliardi di yen (circa centotrenta miliardi di lire), **Shenmue** è indubbiamente il più ambizioso progetto videoludico per console che Sega abbia mai realizzato. Un'immane quantità di tempo, uomini e denaro impiegati per materializzare quello che per anni è stato il sogno nel cassetto di Yu Suzuki: realizzare una sorta di film interattivo ambientato in un mondo virtuale ricreato in modo straordinariamente realistico dove il giocatore potesse avere piena libertà delle proprie azioni. Un nuovo genere di gioco nel quale una persona potesse immergersi completamente fino a raggiungere un livello di alienazione mai provato in un comune videogame. Un'idea utopistica concretizzatasi, non senza qualche ridimensionamento, in quello che lo stesso Yu Suzuki ha definito FREE, acronimo che significa Full Reactive Eyes Entertainment. Per mesi questo termine è campeggiato in pubblicità e articoli sulle riviste giapponesi ed estere senza che né Suzuki né Sega permettessero di comprendere effettivamente di cosa si trattasse. Un alone di mistero che aveva provocato non pochi timori riguardo l'effettivo valore ricreativo di **Shenmue**. Ma in che cosa consiste effettivamente questo gioco? Fondamentalmente l'opera di Yu Suzuki si può definire quanto di più vicino ci possa essere a un gioco di ruolo. Per progredire nella storia non è richiesta infatti la risoluzione di complessi enigmi o il superamento di ostacoli ma semplicemente l'immedesimazione con il protagonista. Lasciarsi catturare dall'incredibile dettaglio grafico, immergersi nella spazialità del complesso sistema di generazione dei suoni e lasciarsi coinvolgere dall'appassionante costrutto narrativo. Ma saprà l'attuale generazione di videogiocatori apprezzare un'opera dalla concezione di gioco così rivoluzionaria e dallo stile così smaccatamente nipponico?







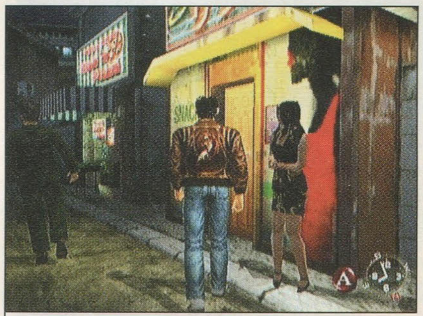
Al termine del gioco si affronta un Free Battle contro settanta persone simile a un picchiaduro a scorrimento

RUMBLE IN YOKOSUKA

Per realizzare la trama di **Shenmue**, Yu Suzuki ha tratto ispirazione dall'industria cinematografica orientale, specialmente quella legata al filone dei film di arti marziali. L'intera storia è stata divisa in più capitoli originariamente pensati per una distribuzione mensile. Avendo compreso quanto poco fattibile fosse una simile commercializzazione del gioco è stato deciso di raggrupparli in un numero inferiore di volumi. L'unica eccezione è costituita dal primo capitolo, forse per giudicare l'accoglienza del pubblico al gioco e adattare tempi e modalità d distribuzione di conseguenza. In quanto prologo dell'intera storia, **Shenmue - Chapter I: Yokosuka** presenta un ritmo di narrazione differente rispetto ai prossimi episodi. Una scelta da attribuire alla necessità di abituare il giocatore al nuovo sistema di gioco e consentirgli di soffermarsi ad ammirare lo splendido mondo virtuale che lo caratterizza. Il primo disco è quasi interamente dedicato alla ricerca di eventuali testimoni dell'omicidio del padre di Ryo Atsuki, il protagonista del gioco, e di conseguenza è costituito principalmente da dialoghi e da fasi esplorative. Nel secondo GD-Rom il ritmo della storia comincia ad accelerare come anche la frequenza delle scene d'azione. L'ultimo GD-Rom compensa la scarsezza d'azione dei primi due dischi con l'apparizione frequente di sottogiochi, sebbene alla lunga inizino a risultare ripetitivi. Ryo deve infatti lavorare al porto di Yokosuka per guadagnare i soldi necessari all'acquisto del biglietto per Hong Kong. Per sei giorni sarà quindi costretto a dividere il suo tempo tra la ricerca delle informazioni necessarie a progredire nel gioco ed il lavoro al porto. Essendo questo primo **Shenmue** solo il capitolo iniziale della saga, la storia ha termine senza fornire una conclusione reale agli eventi principali narrati nel corso del gioco. Alcuni personaggi chiave della saga, tra i quali Sooryu, compaiono solo brevemente. La mancanza di un finale della storia lascia il giocatore con la spiacevole sensazione di non aver goduto a pieno del gioco, soprattutto dovuta alla già menzionata diluizione della trama. Un difetto che, considerato il costo di **Shenmue**, non è affatto da sottovalutare.

FULL REACTIVE EYES ENTERTAINMENT

Come abbiamo precedentemente affermato, il nuovo sistema di gioco ideato da Yu Suzuki consiste in pratica in un gioco di ruolo in cui combattimenti, potenziamento e personalizzazione del protagonista sono state sacrificate in favore di una maggiore interattività con ambientazione e personaggi. L'evoluzione di Ryo si limita infatti al potenziamento dell'efficacia delle proprie tecniche di combattimento tramite l'allenamento, nel dojo e in svariate altre locazioni, e all'acquisizione di nuove mosse. Queste ultime sono ottenibili sia tramite la ricerca di maestri in grado di insegnarle oppure grazie al ritrovamento o all'acquisto di antichi manoscritti. La fase di apprendimento di questi colpi è stata realizzata con la medesima



Di notte Yokosuka cambia volto popolandosi di ubriachi e hostess che attirano clienti nei vari locali

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1





impronta realistica che caratterizza il resto del gioco. I maestri e i manoscritti non indicano chiaramente le sequenze da eseguire ma descrivono la mossa come se si trattasse di una vera tecnica di arti marziali. Sta al giocatore interpretare queste indicazioni e comprendere in che modo deve essere realizzata. Una volta individuata, la combinazione corretta viene indicata sul monitor del VMS. Un altro elemento che differenzia **Shenmue** dai comuni giochi di ruolo è l'assenza di una progressione interamente prefissata dei vari eventi che compongono la sua storia. Non si tratta però della totale eliminazione della linearità della trama di gioco, un risultato ancora al di là delle capacità tecniche delle attuali console, bensì l'adozione di alcuni stratagemmi volti a dare al giocatore l'illusione di avere il totale controllo del suo destino. A questo scopo, **Shenmue** è stato diviso tra eventi chiave la cui sequenza è spesso prefissata e una serie di situazioni secondarie che si verificano a seconda delle scelte attuate dal giocatore. Inoltre lo sblocco di alcuni eventi può avvenire attraverso più soluzioni differenti, soprattutto quando queste si limitano a dei dialoghi. La libertà di azione è comunque illusoria in quanto nessun evento principale è modificato dalle scelte del giocatore. In aggiunta a ciò, spesso l'abbandono di alcune aree di gioco è vietato fino a che si verificano determinate situazioni.

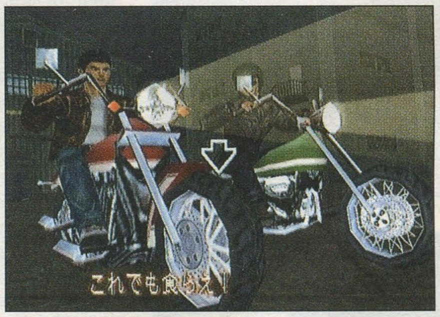
FREE QUEST

La fase esplorativa, denominata Free Quest, occupa la quasi totalità del tempo di gioco dei primi due GD-Rom che compongono **Shenmue**. Durante questa il giocatore può liberamente esplorare l'area di gioco esaminando ogni oggetto presente e dialogando con tutte le persone che incontra allo scopo di progredire nell'avventura. La quantità di particolari inseriti nell'ambientazione del gioco è assolutamente disorientante, specialmente nella casa di Ryo. Potete entrare in ogni stanza, aprire tutti cassetti, accendere le luci, usare il telefono ed altro ancora. Per quanto meno dettagliata, la complessità della struttura delle ambientazioni mantiene un livello decisamente elevato anche all'esterno della villa degli Atsuki. Potete comprare bibite nei numerosi distributori automatici sparsi per la città, acquistare pupazzetti raffiguranti personaggi Sega oppure fare la spesa al convenience store. Questi ultimi permettono addirittura di partecipare a un concorso che mette in palio, tra gli altri premi, le conversioni per Saturn dei due coin-op che trovate nella sala giochi di Dobuta, da schiaffare nella console che si trova nel soggiorno della casa di Ryo. La raccolta di questi oggetti, in buona parte totalmente inutili allo scopo del gioco, contribuisce a incrementare l'illusione di libertà offerta da **Shenmue**. Obbiettivo a cui contribuiscono anche alcuni sottogiochi accessibili entrando in vari locali tra cui un centro di slot machine e una sala giochi. Quest'ultima contiene svariate attrazioni comprese due perfette riproduzioni di **Hang-On** e **Space Harrier**. Ciò che dona la maggiore sensazione di realismo però, non sono tanto le ambientazioni particolareggiate ma il fatto che la vita all'interno del gioco è interamente regolata dal trascorrere del tempo e dai cambiamenti atmosferici. Già inserito in altre produzioni videoludiche, il fattore tempo in **Shenmue** ha un valore di gioco decisamente più elevato rispetto agli altri esperimenti di questo tipo tentati in precedenza. Ad ogni personaggio all'interno del gioco è assegnata una routine comportamentale che comprende l'intero corso della giornata. Seguendo ad esempio l'esercente di un negozio, lo vedrete uscire di casa al mattino, lavorare fino a mezzogiorno, andare in uno dei suoi locali preferiti per pranzare, ritornare al lavoro il pomeriggio e svagarsi nei locali notturni la sera per poi ritornare a casa. Dal punto di vista grafico, il trascorrere del tempo e le variazioni climatiche sono simulate in modo estremamente realistico variando l'angolazione della luce, e di conseguenza delle ombre, e modificando l'ambientazione aggiungendo effetti come pioggia, nevischio o neve. Ovviamente il fattore tempo non comporta solo modifiche estetiche ma influenza profondamente il sistema di gioco. L'accesso ad alcuni eventi, soprattutto quelli secondari, dipende infatti dall'ora in cui il protagonista si trova in un determinato posto. Inoltre il giocatore è costretto ad adattarsi al ritmo di vita simulato imposto dal gioco andando a dormire quando è notte oppure interrompendo il proprio lavoro durante la pausa pranzo. Per quanto il trascorrere realistico del tempo sia indubbiamente un'aggiunta esaltante, essa rischia in alcuni casi di tediare il giocatore costretto magari ad aspettare ventiquattro ore in termini di gioco (che corrispondono più o meno a un'ora reale) per recarsi a un incontro con una persona che gli consenta di progredire nell'avventura. Problema che si sarebbe

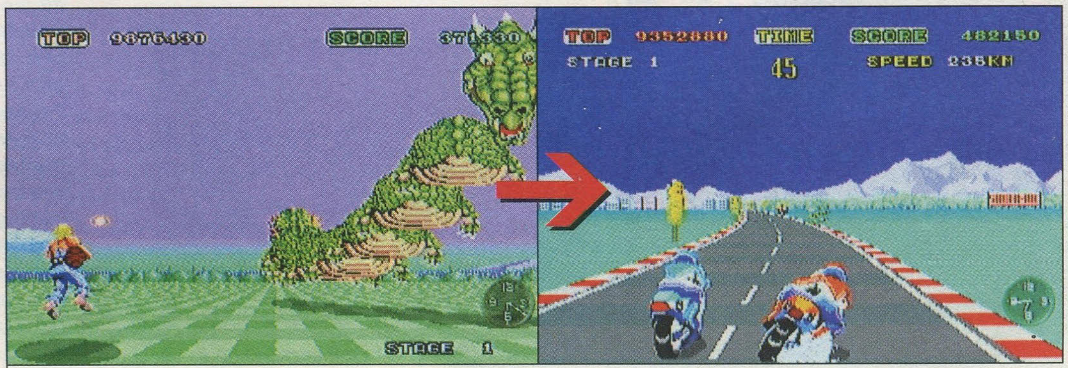
SHENMUE PASSPORT

Assieme ai tre GD-Rom che compongono il gioco e al CD audio presente solo nell'edizione limitata, **Shenmue** contiene un quarto disco che funge da complemento informativo multimediale al gioco. Sfortunatamente però, per accedere alle informazioni più interessanti in esso contenute è necessario vivere in Giappone in quanto è richiesto il collegamento al network gestito da Sega. Le uniche opzioni accessibili sono Information, Movie e Music. Nella prima vi viene spiegata la meccanica di gioco per mezzo di animazioni facciali dei protagonisti incredibilmente dettagliate. La seconda consiste in una collezione di filmati costituiti in gran parte dalle sequenze animate presenti nel gioco. Infine la terza permette di ascoltare i brani della colonna sonora. Le opzioni offerte dal Passport Menù hanno un valore di gioco ben più elevato. Sono contenute infatti le mappe delle varie locazioni, i dati anagrafici di ogni personaggio presente nel gioco, una valanga di statistiche relative alla vostra progressione nell'avventura, giochi per VMS e molto altro ancora. Auguriamoci che questa mole d'informazioni venga aggiunta nella versione occidentale del gioco.









In sala gioco potete giocare a perfette riproduzioni dei mitici Space Harrier e Hang On

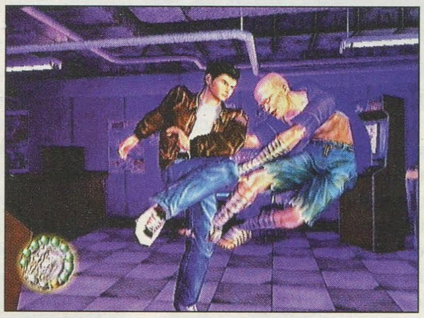


L'inserimento di svariati sottogiochi contribuisce a fornire l'illusione di una elevata libertà decisionale

potuto risolvere aggiungendo un'opzione di accelerazione temporale.

FREE BATTLE E QUICK TIME EVENT

Un'altra soluzione di gioco apportata per alimentare l'illusione di libertà decisionale offerta dal gioco consiste nell'inserimento di alcuni sottogiochi, del Free Battle e dei famigerati Quick Time Event. I primi comprendono una sezione di gioco di infiltrazione clandestina in stile **Metal Gear Solid**, un gioco di crescita nel quale bisogna allevare un gattino, un'accurata simulazione di carrello elevatore e una decisamente meno realistica corsa in moto. Il Quick Time Event consiste in una sorta di sequenze di intermezzo interattive nelle quali il giocatore deve premere rapidamente i tasti indicati sullo schermo. Nel caso di fallimento, la sequenza si modificherà di conseguenza evolvendosi in modo differente. L'influenza delle azioni compiute dal giocatore si limita all'evento in questione. Un completo insuccesso di un Quick Time Event non modifica infatti l'andamento del gioco, semplicemente il giocatore viene costretto a rigiocarlo fino a che non l'ha eseguito nel modo convenuto. Decisamente più esaltante il Free Battle System la cui meccanica trae chiaramente



ispirazione dalla saga di **Virtua Fighter**. A differenza del suddetto picchiaduro, il Free Battle System consiste in un vero combattimento tridimensionale caratterizzato da un elevato realismo e immediatezza di gioco. Gli unici difetti attribuibili a quest'ultimo sono un certo disorientamento causato dal sistema di gestione dinamica delle inquadrature e una relativa facilità della maggior parte degli scontri.

UN ESPERIENZA AUDIOVISIVA COMPLETA

A contribuire in modo decisivo alla sensazione di realismo offerta dal gioco è un motore grafico dalla complessità straordinaria. Mai in un sistema casalingo si è visto un tale livello di dettaglio. Non si contano i particolari osservabili nel gioco quali i piccioni che fuggono quando vi avvicinate, le candele che si consumano con il passare del tempo e le splendide carpe nel laghetto della villa degli Atsuki. Assolutamente sconcertante la riproduzione delle persone che vantano splendide animazioni facciali e movenze estremamente realistiche. Shenmue vanta inoltre il più elevato uso di effetti speciali inseriti in un gioco per Dreamcast: Ogni oggetto o persona riflette un'ombra che si deposita in modo realistico sulle superfici, le fonti di luce si modificano secondo il trascorrere del tempo e le azioni del giocatore, gli specchi riflettono non solo i personaggi ma anche l'ambiente circostante e l'elenco potrebbe continuare a lungo. Gli unici nei di questo eccezionale motore grafico consistono in qualche rallentamento occasionale e dell'impossibilità di visualizzare un numero elevato di persone contemporaneamente. Difetto quest'ultimo che porta alcuni personaggi a materializzarsi all'improvviso a poca distanza dal protagonista. **Shenmue** risulta altrettanto completo dal punto di vista audio offrendo una perfetta sensazione della



spazialità del suono, un'enorme quantità di dialoghi parlati e un curato accompagnamento musicale il cui genere varia a seconda del momento di gioco che intende sottolineare. Caratteristiche che contribuiscono a rendere **Shenmue** la più completa esperienza audiovisiva mai offerta da un videogioco. In quanto basato principalmente sull'interazione con personaggi e ambientazione di gioco, riuscire a completare **Shenmue** senza un minimo di conoscenza del giapponese è un'impresa piuttosto complicata. Anche solo per poter apprezzare meglio la storia vi consigliamo di attendere almeno la versione americana la cui uscita è prevista entro quest'autunno.



PAGELLA

GRAFICA	96
SONORO	95
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	80
GLOBALE	90



L'espressività dei volti dei personaggi è assolutamente straordinaria

Per quanto meno rivoluzionario di come era stato inizialmente definito, *Shenmue* rappresenta un passo evolutivo nel genere delle avventure grafiche poligonali. Un progresso compiuto non tanto nella libertà decisionale offerta al giocatore, qui presente solo a livello illusorio in quanto la trama principale è unica e inalterabile, ma nella cura con cui è stato realizzato il mondo contenuto nel gioco e nella sua incredibile complessità audiovisiva. Grazie all'ampio livello di interattività con fondali e persone che lo caratterizza e al trascorrere realistico del tempo, *Shenmue* si allontana dal comune concetto di gioco di ruolo immergendo il giocatore in una dimensione virtuale che non cessa mai di stupirlo per il suo realismo e la sua complessità. L'unico grave difetto che si può attribuire a questo primo capitolo è una certa lentezza nella narrazione degli eventi e l'assenza di un finale vero e proprio che genera la spiacevole sensazione di non aver sfruttato appieno il gioco. I prossimi capitoli della saga promettono un ritmo narrativo più serrato e un dettaglio grafico addirittura superiore prospettandosi come un'esperienza videoludica ancora più completa. Per apprezzarli dovrete però aver giocato a questo primo *Shenmue* il cui acquisto rappresenta un obbligo per ogni utente Dreamcast.

Space Channel 5

Uno dei vantaggi della grande diffusione del 32 bit targato Sony è stato che l'enorme base installata, ha portato alcune case a produrre titoli insoliti, strutturalmente semplici ma anche intriganti. A questa categoria appartengono senza ombra di dubbio i rhythm game, prodotti che, nelle loro ultime incarnazioni sono passati dall'impiego di semplici pad a controlli dedicati sempre più complessi fino a propinarci simulazioni di tastiere, batterie, chitarre e, fra poco, maracas. Quest'ultima produzione per il 128 bit Sega invece segna un ritorno al passato, ai vecchi canoni del genere, lasciando da parte strumenti musicali e riproponendo la solita risma di personaggi in preda al ballo di San Vito. La mente responsabile (o irresponsabile) della realizzazione di **Space Channel 5** è nientepopodimeno che Tetsuya Mizuguchi, che dopo averci regalato titoli del calibro di **Sega Rally** ha deciso di allargare i suoi orizzonti esplorando nuovi generi ludici. Così ecco spiegata la genesi di questo **Space Channel 5**, un gioco musicale nel qual però, a differenza della concorrenza, non controlleremo né animali di varia foggia né intere filarmoniche. Ci troveremo invece a vestire gli scomodi tacchi a spillo di Ulala, una reporter del 23esimo secolo, con tanto di chioma rosa e minigonna di plastica da capo giro. Il gioco ci condurrà attraverso una miriade di ambientazioni futuristiche, con stage siti in stazioni orbitanti, fino a giungere nello spazio più profondo nel tentativo di fermare l'avanzata di una terrificante razza aliena, i Mororians, capaci di sottomettere intere civiltà con i loro sfrenati balli. Caso strano questa volta, per fermare questa ennesima piaga non potremo contare né su corazzate spaziali né su robottoni armati di tutto punto. Dovremo invece ingaggiare una vera e propria gara di ballo e sfruttare le nostre movenze più esplosive per stendere i malefici E.T. A livello di meccanica, il gioco funziona come una sorta di "Simon" con gli alieni che ci impartiranno i comandi da seguire. Questi potranno essere eseguiti con l'ausilio della croce direzionale alla quale si andrà ad aggiungere la pressione di 2 tasti. Questo perché, oltre a un paio di gambe mozzafiato e a un bel popò, la nostra Ulala sarà anche fornita di due laser; il primo delegato alla distruzione dei Mororians mentre il secondo servirà per liberare gli umani caduti nelle grinfie aliene. Una volta salvati però, i pavidi terrestri non ci abbandoneranno al destino di solitari paladini della razza umana. A differenza di altri giochi infatti gli umani recuperati si uniranno a Ulala, danzando con noi contro i terribili E.T. Come in tutti i giochi del genere anche qui il sistema di controllo risulta estremamente immediato e semplice da padroneggiare. I controlli sono razionali e questo, unito agli input sonori provenienti dai vari personaggi, ci consentirà di dedicare la dovuta attenzione non a fantomatiche barre ma a quello che succede su schermo il che è davvero un bene. **SC5** risulta infatti un vero spettacolo per gli occhi. Il design dei costumi, i colori e la coreografia sono curati ed intriganti e svariate scene ripropongono uno stile alla "Austin Powers" con boss e ambientazioni semplicemente fuori dal mondo. In uno stage c'è anche Michael Jackson in persona! Tecnicamente parlando il gioco si segnala per un ottimo impatto visivo. La nostra paladina Ulala, così come tutti i suoi compagni di ballo, vengono renderizzati dal DC in tempo reale mentre per i background i programmatori si sono avvalsi di filmati in MPEG "proiettati" a mo' di video. L'integrazione fra i 2 elementi è pressoché perfetta, caratterizzata da un incredibile livello di dettaglio. Gli unici inconvenienti riguardano alcune inquadrature, con passaggi un po' troppo rapidi che non sempre risultano perfettamente centrati sulla nostra paladina, e in alcuni occasionali rallentamenti. Per quel che riguarda invece il comparto sonoro, **SC5** fa sfoggio di un vasto repertori di melodie che vanno dalle classiche Big Band alla Techno più spinta. L'accostamento potrà sembrare azzardato ma vi possiamo assicurare che tutti i brani scelti si sposano perfettamente con l'atmosfera, accompagnando in maniera pressoché perfetta la nostra Ulala nel tentativo di salvare la razza umana. A livello di longevità, **SC5** offre più di un'ora di gioco ininterrotto, detto ciò, prima di giungere al cospetto del cattivone finale, avremo di che allenaci inoltre, una volta terminata l'impresa, potremo fruire dell'immancabile serie di extra che andranno dalle classiche schede sui personaggi a nuove locazioni e nuovi obbiettivi.











***Space Channel 5* è un titolo insolito che colpisce non tanto per la sua struttura semplice e lineare, quanto per la bizzarria e la particolarità del contorno, della grafica che caratterizza il gioco. Il sistema di controllo che si occupa della gestione dei vari input risulta infatti estremamente classico così come le opzioni e le modalità disponibili. Sicuramente i vari extra costituiscono un incentivo per proseguire nell'impresa anche dopo che l'avventura è stata risolta con successo tuttavia il vero collante, l'elemento trattore capace di tenere incollato l'utente allo schermo, è il sapiente mix di suoni e immagini che fanno di questo prodotto uno dei migliori dancing game attualmente in circolazione su console.**

84 GLOBALE

SCHEDA

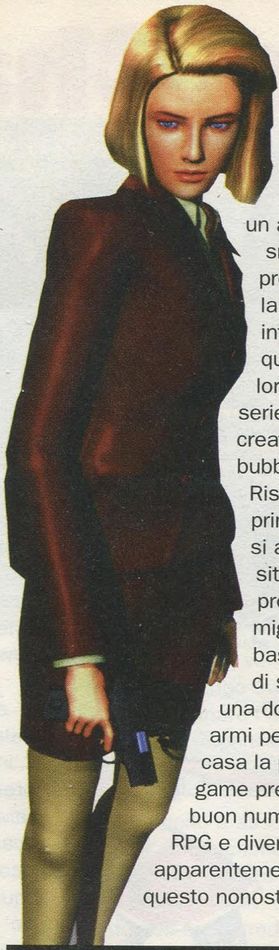
CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	ROMPICAPO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

D2

Anni fa, quando le console a 32 bit erano ancora agli albori, la scena videoludica fu scossa da un titolo apparentemente sublime. Si trattava di **D2**, sequel di **The D**, un game che, almeno secondo le intenzioni di Warp, avrebbe dovuto materializzarsi su una fantomatica espansione per 3DO, l'M2, un upgrade che però non vide mai la luce. Il progetto venne quindi congelato e così mentre i signori di Warp rimanevano in attesa di un sistema abbastanza potente per riuscire a dare vita al loro incubo, il gioco venne rielaborato perdendo i toni dell'avventura medioevale per assumere le sempre più fosche tinte di un arcade horror che, dopo una gestazione durata anni, ha trovato il suo naturale approdo nella nuova console di casa Sega.

CERTI GIORNI...

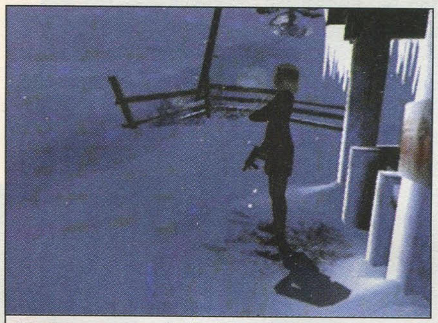
Certi giorni sarebbe meglio non alzarsi, rimanere tranquilli a letto per poi sentire, in serata, il mazzo che si sono fatti gli altri. Purtroppo la nostra Laura deve aver sbagliato giorno per mettersi in mutua e così ora si trova in viaggio su un aereo sopra le bianche distese canadesi. È vero, statisticamente volare è, ai giorni nostri, il mezzo più sicuro e, in effetti, il tentativo di dirottamento dell'aviogetto sul quale si trova la nostra pulzella viene sventato. Peccato però che a porre rimedio alla disdicevole situazione non ci sia né lo Steven Seagal di turno né, tanto meno, un improbabile McGyver ma solo un bel meteorite che centra in pieno un'ala del velivolo facendolo precipitare al suolo. Quando si dice la sfortuna! Comunque sia, considerando lo spavento per il fallito dirottamento e il botto conseguente all'impatto, le cose non vanno poi tanto male, infatti la nostra balda Laura si alza come se nulla fosse, sfoggiando abitino



semplicemente divino e una messa in piega che si dimostra ampiamente a prova di terrorista. Dopo un attimo di smarrimento ecco presentarsi a noi la prima sequenza interattiva nella quale faranno la loro comparsa una serie di tentacolari creature coperte di bubboni verdi. Risolta questa prima formalità ci si accorge che la situazione non è proprio delle migliori e che non basteranno un po' di sangue freddo e una dose massiccia di armi per riportare a casa la pellaccia. Il game presenta infatti un buon numero di elementi RPG e diverse situazioni apparentemente oscure e questo nonostante l'enfasi



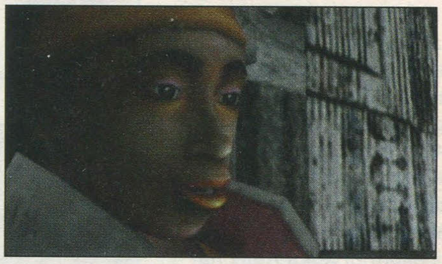
sia posta sull'azione grazie a una struttura tipicamente arcade. Le varie ambientazioni che compongono le fasi in esterni del gioco saranno infatti affrontate attraverso una visuale in terza persona in perfetto stile **Tomb Raider** con la nostra Laura "Croft" Parton che sculetterà per le innevate vette canadesi alla ricerca di qualcosa a cui sparare e in qualche capo di abbigliamento un tantino più consono alla stagione.



Anche se non si direbbe da queste immagini, la piccola Laura è dotata di un fisichino davvero niente male. Speriamo che il prossimo episodio di "The D" sia ambientato all'equatore!

ANFIBI

In **D2** buona parte delle nostre energie verrà spesa nell'esplorazione di locazioni e nell'accurata ricerca di oggetti. Le fasi all'interno dei vari edifici, a differenza di quelle in esterni, saranno seguite attraverso una visuale in prima persona. Grazie alla croce direzionale potremo selezionare tutta una serie di inquadrature variabili a seconda della stanza mentre la pressione dei tasti servirà per utilizzare gli oggetti che ci troveremo di fronte. Anche le fasi di combattimento saranno seguite attraverso un'inquadratura alla "**Doom**" mentre gli attacchi, presenti anche durante le escursioni all'aria aperta,



saranno generati seguendo le rigorose leggi del caso. Queste sequenze si rivelano essere, alla prova dei fatti, null'altro che un tiro al bersaglio in stile **House of the Dead** con un tot di alieni che, dopo aver sparato le chiappe fuori dalla neve, tenteranno di farci la pelle. Ovviamente toccherà alla nostra Laura l'ingrato compito di farli fuori. Noi, dal canto nostro, potremo darle una mano puntando il mirino in fronte ai mostri, ricaricando a tempo debito il revolver e facendo attenzione a non essere colpiti. Alla fine di ogni combattimento, a seconda della nostra prestazione, verremo ricompensati con una serie di punti esperienza che andranno a incrementare gradualmente (ma molto gradualmente) le nostre capacità offensive, difensive e neurovegetative.

WARP

In termini di mera atmosfera, **D2** si segnala come un titolo coinvolgente ed incredibilmente intrigante. Dalla sequenza iniziale fino ai crediti finali, il prodotto riesce a mantenere altissima la tensione grazie a un ottima veste grafica, un'attenta regia e a degli intermezzi degni di un film horror. Fin dalle prime battute è infatti possibile





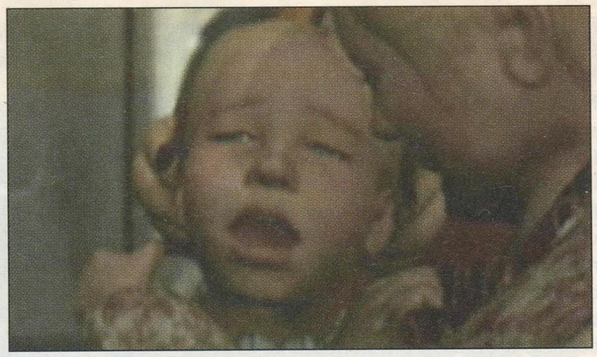
Un dirottamento, un membro di una specie di SETI, Uomini in Nero, cos'è, una puntata di X-Files?

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	WARP
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1



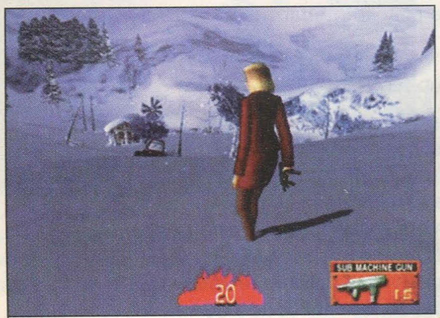








assaporare l'angosciante sensazione, il senso di smarrimento di trovarsi a vagare senza meta in un enorme deserto di ghiaccio. Dall'istante in cui metteremo il nostro dolce piedino all'esterno della carlinga dell'aereo potremo ammirare la vastità di un paesaggio del quale non si riesce a scorgere la fine e, ahimè, è proprio questa vastità a costituire l'unico vero difetto del gioco. Infatti, per quanto **D2** sia ricco di obbiettivi da raggiungere e di locazioni da visitare, i vari luoghi di destinazione saranno dannatamente distanti fra di loro. Oltre tutto, in più di un'occasione, ci troverete palleggiati da una zona all'altra nel tentativo di utilizzare uno degli oggetti appena ritrovati. Per fortuna è possibile porre parzialmente rimedio a questa situazione recuperando un piccolo gatto delle nevi grazie al quale potremo velocizzare i nostri spostamenti tuttavia, soprattutto all'inizio, la nostra Laura avrà un bel po' da scarpinare. Un peccato perché, nonostante la storia si dipani in maniera tutto sommato lineare e senza che al giocatore vengano concesse libertà o iniziative di sorta, bisogna dire che la trama risulta ben studiata e una maggiore velocità di alcuni passaggi avrebbe sicuramente contribuito a incrementare il ritmo del titolo.



Peccato non avere con noi una tavola da snowboard!

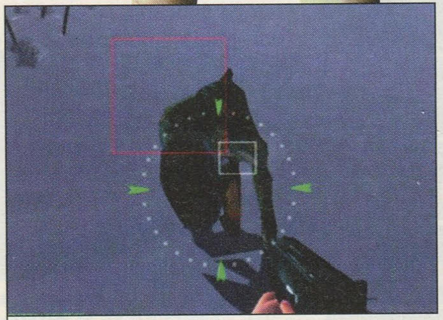
SANGUE E ARANCE

Uno degli elementi più sfiziosi del gioco è la possibilità concessa alla nostra paladina di dedicarsi alla caccia per procurarsi il cibo con il quale rimpinguare la sua riserva di energia. La dotazione di armi contenuta all'interno del nostro zainetto prevede infatti un fucile di precisione grazie al quale potremo far fuori conigli, alci e persino dei caribù (ehm, qualcuno sa come cucinarli per caso?). Ciò detto, non è necessario attendere di vedere dei piccoli ciuffi di pelo che cadono sotto i nostri colpi per capire che questo **D2** non è un titolo dedicato a un pubblico giovane o facilmente impressionabile. Il gioco infatti offre diverse scene di violenza ricche di sangue e persino qualche nudità infilata di straforo che portano il titolo targato Warp a entrare in quella ristretta schiera di giochi alla **Resident Evil** capaci di stupire e scuotere il videogiocatore come solo i veri film horror sanno fare.





Nel complesso non si può negare che il lavoro svolto dai ragazzi di Warp sia pregevole. Il titolo, oltre a essere graficamente impressionante e a vantare un'incredibile atmosfera, risulta caratterizzato da una storia sufficientemente lunga e intrigante alla quale si uniscono alcune trovate veramente lodevoli. Ciò detto, ci sono un paio di elementi che limitano il punteggio del gioco e che, pur dilatando il tempo necessario a portare a termine l'avventura, rendono alcune fasi un po' troppo lente e piatte. Diversi passaggi risultano infatti tremendamente lunghi e questo, non per la presenza di particolari azioni o di task da portare a termine, ma semplicemente perché il gioco ci spedirà a scarpinare da una locazione all'altra. Discorso analogo va fatto anche per alcune sequenze animate legate alla nostra paladina che ci "ruberanno" decine e decine di secondi ogni qual volta dovremo impossessarci di caricatori o recuperare kit medicinali. Nulla di grave, intendiamoci, ma forse la lunga attesa alla quale siamo stati sottoposti lasciava sperare in qualcosa di più. Anche così però *D2* rimane un'esperienza unica, da provare, e che sicuramente saprà regalarvi ore di sano divertimento unito a qualche balzo sulla sedia.



Uno dei tanti mostri che ci capiterà di eliminare durante la nostra permanenza nel mondo di D2

PAGELLA

GRAFICA	90
SONORO	83
GIOCABILITÀ	84
LONGEVITÀ	82
GLOBALE	85

Virtual On - Oratorio Tangram

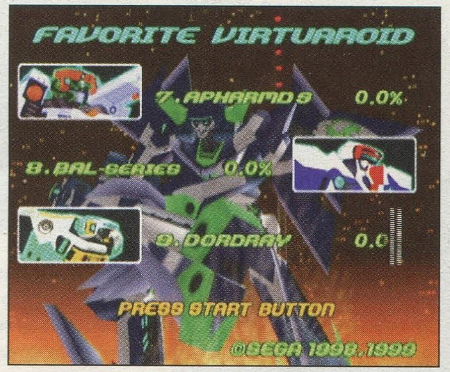
I robottoni hanno sempre esercitato una grossa presa sull'immaginario collettivo. Passando da Goldrake a Mazinga, da Jetta Robot a Gundam molti sono stati i tentativi di riprodurre in un vg le gesta di quei giganti d'acciaio impegnati in scontri titanici contro improbabili invasori alieni. Ciò detto, se le macchine di vecchia generazione (come MD e Snes) non vantavano la potenza per ricreare con dovizia e fedeltà la frenesia di quelle battaglie, bisogna dire che anche sulle console a 32 e 64 bit, nonostante la maggiore potenza, le produzioni più azzeccate sono rimaste relegate all'ambito strategico. L'unico prodotto che, in un certo qual modo, permise ai giocatori di sperimentare la sensazione di trovarsi ai comando di un colosso alto 30 metri e dotato di a velocità superiore a quella di un ferro da stiro, fu la versione Saturn di **Virtual On** che, pur non vantando una veste grafica eccessivamente pulita, poteva contare su un'azione di gioco rapida, frenetica e, soprattutto, libera. In questo senso il sequel per DC che ci troviamo ad avere fra le mani segna un ulteriore passo avanti, eliminando le limitazioni grafiche del suo predecessore e segnalandosi come una perfetta conversione dell'arcade originale. La storia che sta dietro a questa ennesima feroce battaglia vede come protagoniste le solite corporazioni, impegnate nel tentativo di produrre un mech super tecnologico. Una sorta di super olimpiadi di robot alla Trider G7 nelle quali però i protagonisti si affronteranno a suon di laser e missili, con l'obbiettivo di ridurre i rispettivi avversari in ammassi di metallo fumante.

READY 2 RUMBLE

Come detto **Virtual On** è un fighting game in puro 3D, il che vuol dire che i giocatori



Corri robottone laggiù... Ta ta da! Vola o ti fulmino il cù! Ta ta da...





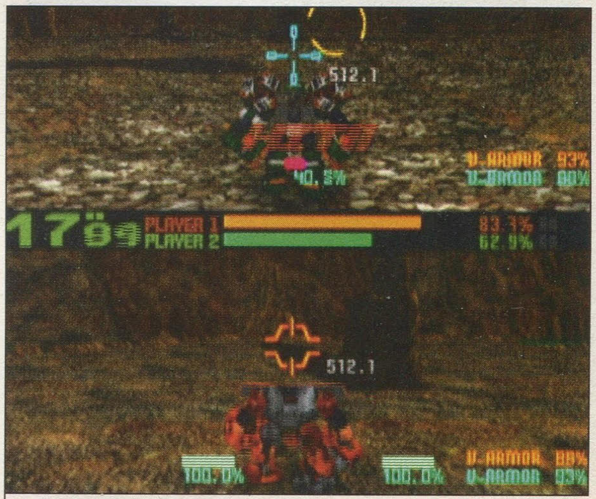
avranno la possibilità di spostare i loro mezzi liberamente all'interno delle varie arene. Detto ciò, il titolo risulta profondamente diverso da altri prodotti concettualmente similari come, ad esempio, **Mech Warrior** o il **Gundam 0079** disponibile per DC. Il game targato Sega si segnala per un approccio tipicamente arcade, che rende le fasi di combattimento di **Virtual On OT** una sorta di mix tra gli scontri di Valchirie e Zentradi di Macross 2036 e i pestaggi di **VF**. L'azione di gioco viene seguita dalle spalle del robot e il nostro obbiettivo sarà semplicemente quello di inquadrare l'avversario per poi blastarlo fino alla morte. Ogni mech avrà a disposizione 3 diversi tipi di attacchi più una serie di variazioni attivabili in combo con lo scatto. Le armi base saranno posizionate una sul braccio destro, una sul sinistro e una sul petto del robot. I colpi potranno essere scagliati utilizzando i 2 shift mentre la loro pressione simultanea darà vita a una super che scaturirà dal cannone centrale. Detto ciò, i vari scontri non potranno limitarsi al semplice blastaggio, tutte le bocche da fuoco infatti necessiteranno di un limitato ma fastidioso tempo di ricarica, il che ci obbligherà a utilizzare, con una certa discrezione, le armi presenti sul nostro mezzo. Discorso diverso va invece fatto per i sistemi difensivi. Non sono infatti presenti scudi o barriere di energia degne di questo nome e così l'unica possibilità per non essere fritti sarà quella di eseguire o rapidi spostamenti laterali o balzi, utilizzando i sistemi di propulsione



presenti. I vari scontri avranno luogo lungo una grande varietà di arene futuristiche. Gli occasionali edifici presenti e le varie casse abbandonate non potranno essere intaccate dai nostri sistemi d'arma ma costituiranno un rifugio dietro il quale far infrangere gli attacchi dei vari contendenti. I fondali e i paesaggi varieranno da semplici deserti ad ampie pianure fino a portarci all'interno di veri e propri complessi militari. Alcuni background vanteranno inoltre diverse animazioni che andranno da movimenti dell'intero fondale, a dischi volanti e perfino a enormi recinzioni laser.

ROMBA LA BOMBA!

A livello tecnico questa versione DC di **Virtual On OT** risulta un porting fedele dalla Model 3. Tutti gli elementi poligonali e i vari effetti dell'arcade sono stati riprodotti in maniera pressoché perfetta così come il motore che gestisce le animazioni dei mech che, durante le varie fasi di gioco, non scende mai sotto i 60 fotogrammi al secondo. Gli unici rallentamenti ravvisabili si segnalano nel replay e, in particolare, nei primi piani dove il salto di fotogrammi è all'ordine del giorno. Il design dei vari mezzi è stato curato niente meno che da Katohi Hajime, meglio conosciuto come il "Gundam Guy", noto in Giappone per il suo "apporto" alle serie di Amuro Rei & Co. Inutile dire che i risultati migliori si ottengono utilizzando il titolo su un monitor VGA, dove la pulizia e la solidità delle varie strutture poligonali raggiunge livelli veramente notevoli. Oltre alla veste grafica, un altro elemento che



Split-screen anche orizzontale!

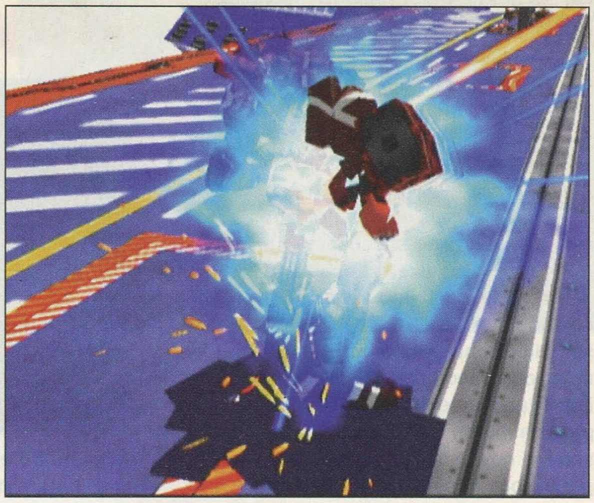
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	SEGA
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2

contraddistingueva la versione da sala di **VOOT** era il sistema di controllo. Nella versione arcade il giocatore aveva infatti a disposizione due stick a 2 pulsanti che permettevano sia di muovere che di ruotare il mech in modo da tenere sempre al centro dello schermo il robot avversario. Per quel che riguarda la versione casalinga, Sega ha recentemente messo in commercio una periferica (il Twin Stick) che riproduce in maniera fedele il sistema di controllo presente in sala. Inutile dire che utilizzando questo (costoso) add-on il titolo risulta ancora più godibile e semplice da padroneggiare tuttavia, anche facendo uso del classico pad, i risultati sono più che soddisfacenti tanto che basteranno un paio di ore di allenamento per prendere la mano con il nostro mech. Nella configurazione di default i movimenti dell'androide saranno delegati alla croce direzionale mentre lo stick si occuperà di spostare la telecamera. Gli shift verranno utilizzati per i sistemi d'arma mentre i tasti



X, B e A attiveranno rispettivamente il trust e il salto che, oltre tutto, risulta perfetto per raddrizzare l'inquadratura riportando il mech in linea con il robot avversario.





Le armi a disposizione dei vari mech sono davvero sfiziose. Si va dai classici super cannoni laser a intere rastrelliere di missili!

UN ESPLOSIONE DI AMICIZIA

Le opzioni di gioco di questa versione casalinga di **VOOT** superano abbondantemente le modalità presenti nella controparte da sala. Infatti oltre al consueto Arcade nel quale dovremo aprirci la strada fino ad affrontare il caro Tangram, il gioco ci permetterà di dare vita a incontri singoli e in doppio grazie all'immancabile Versus. La modalità a 2 giocatori potrà essere gestita attraverso 4 diverse visuali selezionabili mettendo il gioco in pausa dopo aver dato il via all'incontro. Queste varieranno dal classico split screen in orizzontale (il migliore), al verticale e a 2 tipi di inquadrature che ricordano molto da vicino la modalità in 4 giocatori tipica dei titoli N64 come, ad esempio, **Mario Kart**. Oltre a ciò il gioco supporta anche il cavo link del DC il che vuol dire che, previo possesso di 2 TV, 2 DC e 2 giochi, potrete godervi delle esaltati battaglie a tutto schermo. Il Training Mode ci permetterà di prendere la mano con il sistema di controllo e con i vari colpi a disposizione dei mech mentre le modalità Replay e Watch ci consentiranno di ammirare i vari scontri rimanendo seduti in panciolle, senza rischiare la pelle. L'option mode invece consente di attivare una serie di modalità grafiche quali il Fog Mode e il Melee Only che elimina qualsiasi arma a distanza in favore degli scontri corpo a corpo. L'opzione più interessante tuttavia, è costituita dal Virtuaroid Customize che ci permetterà non solo di affibbiare un nome a ogni mech, ma anche di modificarne il colore e persino di disegnarne l'emblema. Il gioco viene infatti fornito di un miniprogramma di disegno che, per quanto limitato dall'utilizzo della croce direzionale, consente comunque di dare vita a scarabocchi di pregevole fattura. Oltre a ciò, così come in molti altri titoli prodotti da mamma Sega, **VOOT** vanta una opzione Network grazie alla quale i giocatori sparsi per tutto il globo potranno affrontarsi in assoluta libertà. Purtroppo, a differenza di titoli quali **Chu Chu Rocket**, per giocare a **VOOT** in rete non sarà sufficiente infilare la spina e collegarsi. Prima di poter blastare un qualsiasi androide infatti il giocatore dovrà munirsi di una card messa in commercio da Sega in Giappone, la Web Money, il che vuol dire che per poter giocare bisogna pagare una sorta di abbonamento.



Inutile perdersi i chiacchiere, *VOOT* è un titolo tremendamente arcade che ha i suoi punti di forza in una meccanica di gioco rapida e frenetica e in una realizzazione tecnica veramente notevole. La struttura che sta alla base del prodotto non si discosta minimamente dall'originale da sala e le nuove modalità aggiunte, pur costituendo delle interessantissime variazioni, non vanno a modificare in maniera sostanziale la dinamica del prodotto. Premesso ciò, *Virtual On - Oratorio Tangram* è quanto di più vicino ci sia al feeling delle produzioni cartoon che hanno come protagonisti questi famigerati ammassi di acciaio. Così come in tutte le serie che si rispettino anche qui la strategia di gioco è in buona parte sacrificata sull'altare della velocità. I colpi verranno portati prevalentemente dalla distanza e per uscire vincitori dalle varie battaglie sarà imperativo riuscire a mantenere il mech in costante movimento dando prova di buoni riflessi e colpo d'occhio. In questa orgia poligonale la CPU si destreggia bene facendo sfoggio di un'AI equilibrata e variabile a seconda dell'antagonista. Ovviamente il massimo del divertimento lo si ottiene fronteggiando un avversario umano anche se, in questo caso, le ridotte dimensioni delle area di gioco non consentono di apprezzare appieno la bontà della veste grafica.



La versione DC ripropone in maniera perfetta la veste grafica dell'arcade originale. Peccato per il porting perché, a nostro avviso, si sarebbe potuto fare anche di meglio

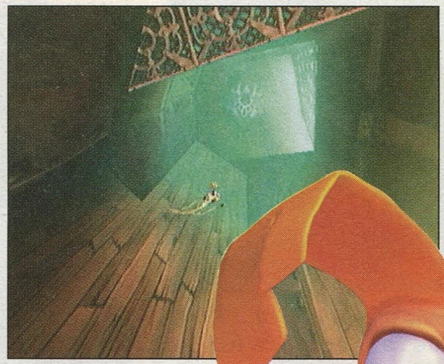
PAGELLA

GRAFICA	90
SONORO	82
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	91
GLOBALE	91



Rayman 2 - The Great Escape

Ubi Soft è certamente una delle software house più impegnate nella produzione di giochi sia per Nintendo 64 che per Dreamcast; in questi ultimi mesi abbiamo infatti avuto modo di provare decine e decine di giochi prodotti da questa casa, alcuni dei quali veramente pregevoli sia tecnicamente che strutturalmente. Uno dei titoli che ha riscosso maggiore successo è stata **Rayman 2 - The Great Escape** che approda ora anche su Dreamcast in quella che non può essere considerata una semplice conversione; sfruttando infatti le maggiori capacità (sia tecniche che di immagazzinamento dei dati) i programmatori hanno inserito tutta una serie di novità tra cui spiccano tre scenari per il gioco in singolo, uno per il multiplayer e la possibilità, almeno a livello teorico, di scaricare in futuro dalla rete ulteriori stage e aggiunte varie (sempre ammesso che prenda piede in Europa la rete per l'utilizzo del modem del Dreamcast). Strutturalmente invece nulla è cambiato e **Rayman 2** può essere descritto come un platform game abbastanza classico in cui controllando





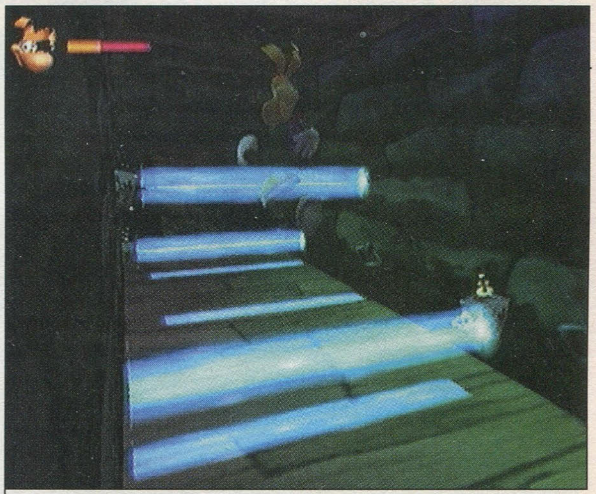






Questo è il labirinto in cui si potranno sfidare fino a quattro giocatori, nella modalità multiplayer creata apposta per la versione Dreamcast

uno strano essere il giocatore deve avventurarsi in livelli ricchi di insidie nel tentativo di salvare il proprio mondo, recuperando nel frattempo tutti gli esseri che sono stati rinchiusi all'interno di alcune gabbie poste solitamente nelle zone più insolite e difficili da raggiungere di ogni stage; rispettando quella che ormai è diventata una consuetudine in questo genere di giochi il piccolo Rayman, impegnato da solo in questa pericolosa missione, è dotato di tutta una serie di caratteristiche e di capacità fisiche che lo rendono un vero e proprio atleta capace di esibirsi in lunghi balzi, di aggrapparsi a liane e a piante per scalare pareti e costruzioni di vario genere o addirittura di volare, seppure per un periodo di tempo limitato. Proprio l'utilizzo di quest'ultima abilità, accoppiata alla corsa, permette di muoversi con estrema libertà all'interno dei vari livelli e di arrivare in zone che potrebbero sembrare inaccessibili. Non potevano poi mancare anche delle armi, in questo caso delle sfere di energia, utili per eliminare i nemici presenti, veramente insidiosi e in grado di creare non pochi problemi; problemi che sono poi amplificati da alcune gigantesche creature che fungono da mostri di fine livello e che possono essere sconfitti solamente utilizzando particolari tattiche e schemi ben precisi e usufruendo al meglio degli oggetti che si possono trovare nei paraggi. L'ottima struttura di gioco è fortunatamente accompagnata da un sistema di controllo semplice e ben studiato che permette di eseguire con la più assoluta naturalezza tutte le azioni e i movimenti messi a disposizione dai programmatori; la presenza poi di una sorta di tutorial nelle prime fasi di gioco (dove, mediante la pressione di alcuni enormi pulsanti si possono apprendere utili informazioni proprio sul sistema di controllo) rappresenta una trovata senza dubbio interessante dato che permette al giocatore di immergersi completamente nell'atmosfera del gioco senza doversi fermare per consultare il manuale di istruzioni. L'inserimento di tre nuovi stage, creati appositamente per la versione Dreamcast rappresenta certamente un'aggiunta di valore, ma la novità che ha richiamato il maggiore interesse a livello redazionale è senza dubbio la modalità multiplayer (che viene attivata solamente portando a termine i livelli appena citati); i programmatori di Ubi Soft infatti sono riusciti a creare una sorta di puzzle game che, nella migliore tradizione del genere, è caratterizzato da una struttura frenetica e altamente coinvolgente. Si tratta in parole povere di una gara tra quattro piccoli essere che devono recuperare il maggior numero di alcune minuscole creature luminose facendo attenzione a tutta una serie di intoppi e di ostacoli di varia natura (principalmente muri mobili e mostri); ovviamente lo studio di tattiche per bloccare gli altri avversari umani, unito allo


Le notevoli capacità fisiche di Rayman gli consentono di uscire indenne da situazioni a prima vista insuperabili

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	UBI SOFT
GENERE	PLATFORM
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4



La ricchezza dei fondali è supportata anche dalla presenza di animazioni di ottima qualità... non c'è che dire, Rayman 2 è proprio un gran gioco



Raccogliendo tutti i "lum" di uno stage, potrete accedere a dei livelli bonus, come la gara in cui impersonerete Globox, l'amicone di Rayman



sfruttamento dei vari power-up presenti aggiunge un'ulteriore dimensione e incrementa non poco il divertimento.

BELLO DA VEDERE, DIVERTENTE DA GIOCARE...

A tutte le novità apportate dai programmatori per quanto riguarda la





struttura di gioco bisogna aggiungere anche i numerosi cambiamenti nella realizzazione tecnica; soprattutto per quanto riguarda la grafica infatti il passaggio da Nintendo 64 a Dreamcast è abbastanza evidente sia per quanto riguarda la definizione dei particolari che per la qualità e la fluidità di alcune animazioni. Sin dalla sequenza introduttiva, in cui viene narrata la struggente storia del povero Rayman, appare evidente la cura posta in ogni minimo dettaglio e, una volta entrati nel gioco vero e proprio, ci si trova ben presto immersi in un mondo ricco di colori e di tinte sgargianti (a cui però si alternano zone più oscure e cupe) ricco di effetti di luce e di trasparenza di assoluto livello. Se a tutto quanto abbiamo già scritto nel paragrafo precedente aggiungiamo quindi una grafica praticamente impeccabile (solo l'inquadratura può creare saltuariamente qualche piccolo problema) e un sonoro di ottimo livello, caratterizzato da musiche ed effetti sempre in tema, è facile giungere a delle conclusioni; partendo da un concetto e da una struttura di gioco abbastanza semplici e classici i programmatori di Ubi Soft sono riusciti a produrre un titolo piacevole da vedere e divertente da giocare. L'aggiunta di una nuova modalità di gioco e di tre livelli inediti inoltre sopperisce a quello che era uno dei principali difetti di **Rayman 2 - The Great Escape**, ovvero la longevità non elevatissima; portare a termine la missione infatti ora è certamente più difficile e, grazie al multiplayer continuerete a giocare a **Rayman 2** anche una volta portata a termine la vostra missione.





Confermando il giudizio già espresso per la versione Nintendo 64 di *Rayman 2 - The Great Escape*, possiamo tranquillamente dire che il nuovo titolo Ubi Soft è certamente una delle migliori produzioni del genere che ci sia capitato di provare in questi ultimi mesi. L'ottima realizzazione tecnica, arricchita in questa versione grazie alle superiori capacità tecniche del Dreamcast di nuovi effetti grafici (oltre ovviamente a una maggiore definizione anche dei più piccoli dettagli) è infatti accompagnata da una struttura di gioco che, nella sua estrema semplicità e linearità offre divertimento sin dai primi istanti di gioco; l'inserimento di nuovi livelli rappresenta poi un elemento di grande interesse, anche se la novità di maggiore rilievo è senza dubbio il gioco in multiplayer che, nella migliore tradizione del genere, è caratterizzato da una giocabilità veramente notevole. La scelta fatta dai programmatori di Ubi Soft, ovvero il non limitarsi a una semplice conversione ma lavorare per aggiungere elementi originali, è certamente da apprezzare dato che incrementa il valore di un gioco già ottimo. Se quindi un paio di mesi orsono avevamo consigliato a tutti i possessori di Nintendo 64 l'acquisto di *Rayman 2 - The Great Escape* questo mese, a maggior ragione, non possiamo che ripeterci e segnalare il titolo Ubi Soft a tutti gli appassionati del genere possessori di Dreamcast.



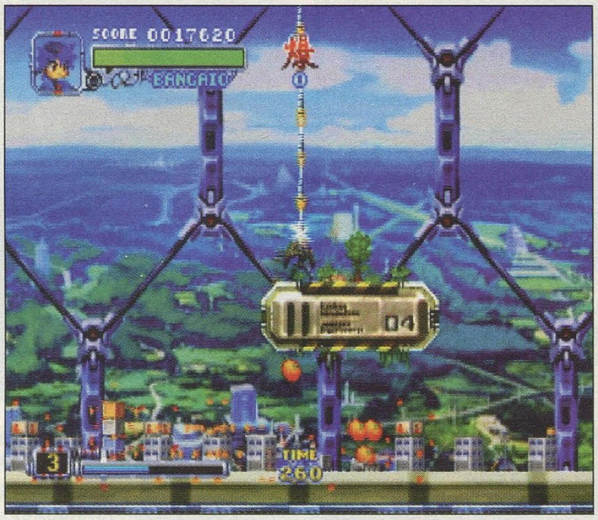
Speriamo che dopo Rayman, Ubi Soft decida di convertire su Dreamcast anche Rocket...

PAGELLA

GRAFICA	91
SONORO	92
GIOCABILITÀ	90
LONGEVITÀ	90
GLOBALE	91

Bakuretsu Muteki Bangaioh

Dopo aver dato nuovo lustro a generi apparentemente caduti in disgrazia quali i beat 'em up bidimensionali, ecco che la console di casa Sega tenta l'ennesimo miracolo. Gli artefici di questa nuova "resurrezione" sono i ragazzi di Treasure che hanno pensato bene di rinverdire i fasti di un tempo proponendo ai possessori di DC uno spara-e-fuggi 2D dall'apparenza assai convenzionale e privo di quei poligoni ed effetti grafici che sembrano oramai essere diventati fondamentali per il successo delle odierne produzioni ludiche. In questo senso, e proprio con questo genere di giochi, una piacevole sorpresa era venuta dall'ottimo **Armada** che, pur non fregiandosi di una veste grafica al top della gamma è riuscito a conquistare le simpatie di molteplici videogiocatori grazie a una struttura e a una giocabilità semplicemente senza pari. Ma andiamo con ordine e vediamo di analizzare in profondità questo **Bangaioh**. Espletata la formalità costituita dall'immancabile intro (decisamente scarsa), a dare il benvenuto al giocatore si presenteranno le consuete opzioni di gioco. I settaggi disponibili riguardano il sistema di controllo, il replay e il comparto sonoro. Una volta in gioco invece la schermata cambierà. Potremo così selezionare lo stage da affrontare (nel gioco è infatti possibile cimentarsi con i livelli già completati per ottenere un punteggio migliore), visionare la struttura del livello (solo dopo averlo superato) oppure abbandonare l'avventura per tornare a casa in panciolle.





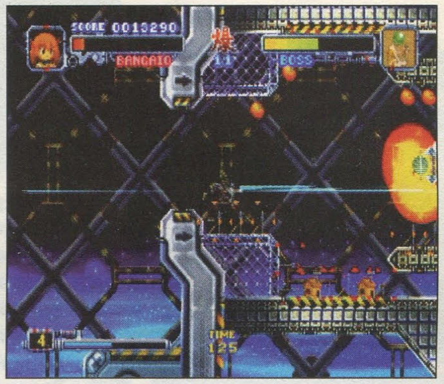
Anche nelle fasi di gioco più congestionate è sempre possibile distinguere la posizione dei nemici e dei vari colpi presenti sullo schermo

MUTEKING

Il nostro compito è assai semplice. Insieme all'immancabile coppia di bambini giapponesi, che questa volta rispondono al nome di Mami e Ricky, ci troveremo al comando dell'ennesimo super robot, che si troverà a vagare in assoluta libertà attraverso 40 e più stage 2D a scrolling multidirezionale. L'obbiettivo di ogni stage sarà assai semplice e consisterà nella distruzione dei boss presenti in ogni singolo stage. Ovviamente la nostra corsa verso il cattivone di turno verrà resa più ostica da una serie di nemici addizionali che varieranno da semplici torrette lanciarazzi a mech armati fino ai denti. I vari schemi risulteranno inoltre ricchi di costruzioni non strettamente militari e anch'esse potranno essere distrutte in assoluta libertà. A volte, le carneficine avverranno in modo indipendente dalla nostra volontà. Infatti a causa della frenesia dell'azione e dell'ingente numero di oggetti su schermo sovente i nostri colpi finiranno fuori controllo andando così ad intaccare le strutture civili presenti sui vari fondali. I sistemi d'arma a disposizione del nostro mech saranno costituiti da laser capaci di rimbalzare contro le strutture fisse più una serie di missili a ricerca. Il sistema d'arma utilizzato dipenderà dal pilota a capo del robot (la piccola Mami o il coraggioso Ricky) che potrà essere cambiato in qualsiasi momento con la semplice pressione del tasto "L". Descritto in questi termini, **Bangaioh** potrebbe apparire ai più come il più classico degli shoot 'em-up oltre che una semplice conversione del titolo originale pubblicato sul Nintendo 64 qualche mese fa. In effetti, se si tralascia la veste grafica più pulita e ricca e la presenza di un maggior numero di schemi in prima battuta il titolo Treasure per DC potrebbe dare proprio questa impressione. Fortunatamente la sensazione iniziale è completamente sbagliata e, già dopo i primi 5, 6 livelli ci si accorge di come la struttura del titolo sia stata profondamente modificata rispetto a quella del gioco per N64 facendo di questa versione per DC di **Bangaioh** un titolo semplicemente imperdibile.

PANZER GENERAL

La versione DC del titolo Treasure pone l'accento sulla distruzione di massa (come tra l'altro lascia prevedere anche il titolo che tradotto suonerebbe come il "Detonatore Invincibile Bangaioh"), che vede sovente lo schermo completamente invaso da caccia, mech, proiettili e missili; un carnaio che però, è bene sottolinearlo, non è fine a se stesso ma, almeno questa volta, riveste un ruolo ben preciso. Il gioco





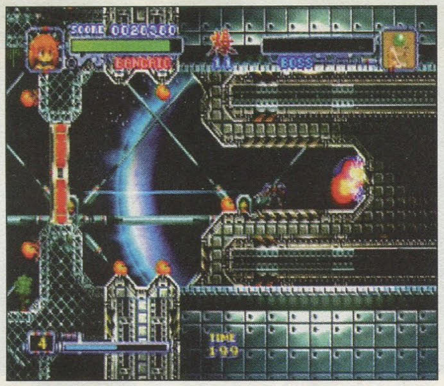


Lo scontro con un boss finale

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ESP
GENERE	SPARATUTTO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

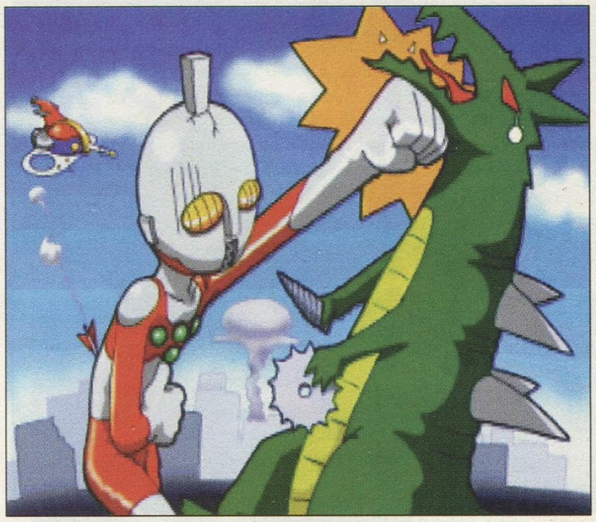




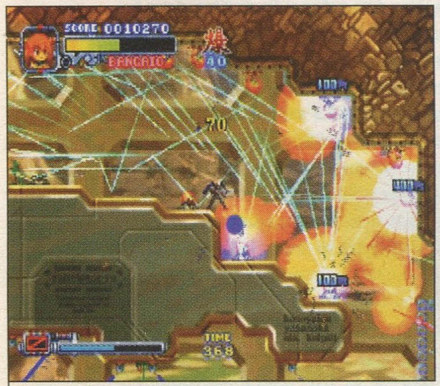








infatti “dona” al giocatore ricariche energetiche (che, tra l’altro, costituiscono l’unico power-up disponibile nel gioco) a seconda del numero di esplosioni generate simultaneamente sullo schermo. Per ogni centinaio di detonazioni che riusciremo a raggiungere comparirà un life-up che andrà a rimpinguare parte della nostra barra di energia. Maggiore sarà il numero di esplosioni su schermo più energia potremo recuperare fino a raggiungere il livello MAX che, con 500 detonazioni, ci fornirà un “restore” in grado di riparare completamente i danni del nostro mech. A questo punto immagino che molti di voi saranno stati colti dallo sgomento/terrore sul come riuscire a generare una tale livello di distruzione. Infatti, per quanto rapidi, anche gli shooter più navigati non potrebbero mi riuscire a lanciare la bellezza di 500 colpi al secondo e infatti per riuscire in tutto ciò dovremo appoggiarci all’immancabile smart bomb coadiuvata dal sistema di puntamento automatico del Bangaioh. Nella versione DC, a differenza del Nintendo, le varie super saranno indicate nell’angolo in basso a sinistra dello schermo da un contatore. Per riempirlo non dovremo far altro che distruggere tutto ciò che si trova sullo schermo fino a raggiungere la carica massima costituita da ben 5 smart (nella versione per N64 invece l’indicatore cresceva raccogliendo i vari fruttini lasciati dai mech ed edifici distrutti ed il tutto era privo di livelli). Ogni volta che lanceremo una smart (premendo il tasto “R”) i missili fuoriusciranno dalle rastrelliere del Bangaioh (in perfetto stile Macross) facendo calare il nostro counter di una unità.



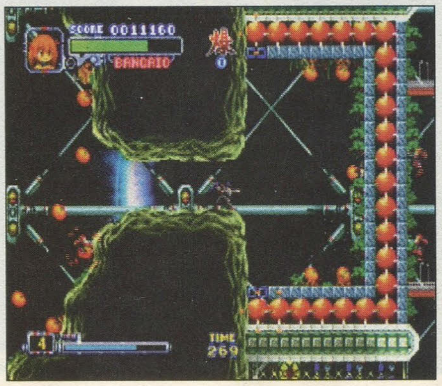
I missili a ricerca in diversi frangenti si riveleranno non molto intelligenti preferendo obbiettivi civili ai più gratificanti e pericolosi mech nemici

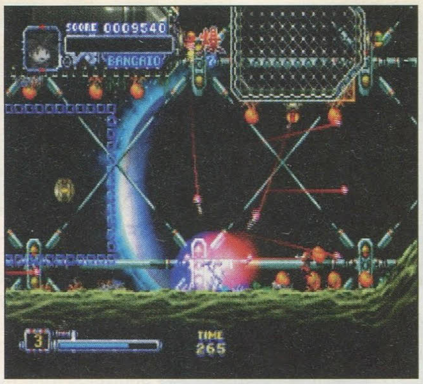
THE HORDE

La tecnica e la strategia di gioco dipendono dal fatto che il numero di missili lanciati dal nostro mech non sarà fisso ma varierà da un minimo di 40 ai 500 razzi (ed oltre) a seconda del numero di nemici e obbiettivi che si troveranno nelle immediate vicinanze. L’istante, la tempistica di ogni attacco riveste quindi un ruolo fondamentale e, anche se è possibile ricaricare la nostra smart in maniera relativamente rapida, per riuscire ad eseguire gli attacchi più “pesanti” saremo costretti a farci circondare da decine di nemici, in zone ricche di costruzioni e torrette attendendo che al nostro indirizzo vengano scagliati missili e proiettili di vario calibro. Fortunatamente però **Bangaioh** non basa la sua struttura sulla semplice distruzione. I vari stage infatti presenteranno una serie di puzzle e un counter entro il quale dovrà essere portato a termine lo stage. Questo ci obbligherà a familiarizzare con i sistemi d’arma a disposizione del nostro mezzo oltre a variare la strategia di gioco a seconda dei livelli che ci troveremo ad affrontare passando da sezioni più calme e ragionate basate sull’esplorazione a vere e proprie battaglie in perfetto stile **Spriggan**. In alcuni frangenti la meccanica di gioco costringe, di fatto, il prode paladino a caricare a testa bassa enormi basi nemiche. Alcuni scenari infatti non consentiranno un’attenta pianificazione della strategia di attacco e questo perché i nemici sono così numerosi e i loro attacchi arrivano da così tante direzione che prima di riuscire a intaccare le loro difese potremo dire addio al mech. Questo fa sì che, per avere un minimo di impatto, il giocatore sarà costretto ad aprirsi la strada verso il cuore dei vari avamposti, aspettare che quanti più mech e missili possibili gli si facciano incontro per poi fare fuoco con la fantomatica smart.

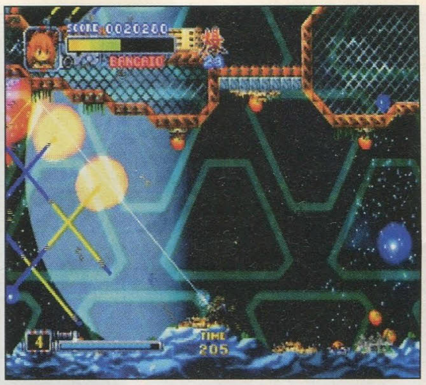
KILLING TIME

Nella trasposizione dal Nintendo 64 al DC, i Treasure hanno apportato diverse modifiche a **Bangaioh**. I miglioramenti più evidenti riguardano, ovviamente, il reparto grafico che ha guadagnato molti punti sia in termini di definizione che di ricchezza dei vari sprite e fondali. I livelli, con il procedere del gioco, diventano sempre più ampi, ricchi e dinamici. Lo scrolling, nonostante la massiccia presenza di oggetti, mantiene sempre una fluidità invidiabile, così come la pulizia della











grafica che, nonostante le minuscole dimensioni dei vari personaggi, risulta sempre estremamente chiara e visibile. Anche gli fx e gli accompagnamenti musicali hanno tratto indubbi giovamenti dall'impiego delle superiori capacità sonore del chip del DC e dal supporto GD dando così vita a una soundtrack di sicuro impatto e perfettamente in tema con il gioco. Detto ciò, fortunatamente, le innovazioni non si fermano qui. Come vi abbiamo già accennato in precedenza, nella versione DC l'indicatore delle smart bomb crescerà con la distruzione dei vari avversari invece che raccogliendo i frutti come sull'N64. Questo risolve uno dei problemi che affliggevano la versione Nintendo, ovvero il fatto di rimanere senza super nel bel mezzo di uno scontro con un boss (qui infatti i colpi non generano frutti). Oltre a ciò i nuovi mezzi e stage realizzati dai Treasure risultano ben integrati con il resto del gioco incrementando ancora di più la varietà del prodotto. Ciò che è rimasto invariato rispetto all'originale è invece il design dei vari personaggi e la struttura generale del gioco. Ancora, l'intro ripropone la classica sequenza a fotogrammi ai quali sono stati aggiunti solo pochi frame di animazioni e anche le varie schermate di intermezzo, per quanto ben definite, mostrano i segni di una conversione da un sistema inferiore. Il sistema di controllo risulta estremamente pulito e funzionale anche se ricco di possibilità. Lo stick permette al giocatore di sparare in qualsiasi direzione mantenendo il mech fermo. I movimenti del robot vengono comandati dalla croce direzionale mentre per fare fuoco potremo contare sui tasti B e X. Il tasto A azionerà i reattori del mech, per la smart potremo usare il tasto R, mentre L ci cambierà tra Mami e Ricky. Per quel che riguarda il fuoco durante le varie battaglie, il gioco utilizza un sistema di autofire il che vuol dire che basterà tenere premuto i tasti B o X per continuare a tirare i missili. Una volta iniziato a sparare, il fuoco continuerà nella direzione nella quale è stato lanciato il primo missile. Per cambiare direzione di sparo non dovremo far altro che mollare il grilletto, posizionare il mech nella direzione desiderata e quindi iniziare a bombardare in tutta tranquillità.









Se amate le distruzioni di massa allora Bangaioh è il titolo che fa per voi!

PAGELLA

GRAFICA	81
SONORO	83
GIOCABILITÀ	92
LONGEVITÀ	94
GLOBALE	91

Sembra incredibile ma, dopo anni di sfruttamento intensivo del genere degli shooting games, i Treasure sono riusciti a dimostrare come sia ancora possibile realizzare uno sparatutto non convenzionale, dotato di una struttura intrigante e di un'azione di gioco frenetica ed appassionante. Certo, l'inizio è piuttosto lento: i primi livelli di *Bangaioh* risultano relativamente semplici e lineari ma questo serve solo per prendere la mano con i controlli e con il sistema di attacco multiplo della smart bomb. Arrivati al sesto, settimo livello l'azione subisce una impennata, il numero dei nemici su schermo cresce in maniera preoccupante, gli scenari si dilatano a dismisura e la necessità di avere a disposizione ricariche di energia per il nostro mech si fa sempre più pressante. Dal ventesimo schema in poi ci si ritrova a volare fra nugoli di caccia, bombardando installazioni e schivando raffiche di proiettili in perfetto stile Macross, il tutto condito da una veste grafica che, pur non sfoggiando poligoni o sprite al top della gamma, accompagna in maniera semplicemente perfetta l'azione di gioco.



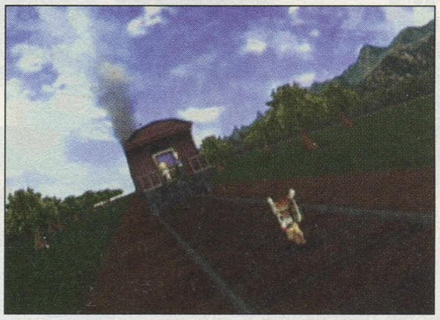
Evolution 2

Evolution 2 si apre con la consueta introduzione in CG altamente evocativa dopodiché i nostri eroi, capitanati dal compatto Mag, si troveranno a bordo di un convoglio ferroviario dove incontreranno una graziosa ragazza dai capelli corvini. Purtroppo la chiacchierata verrà tosto interrotta dal segnale di allarme del treno e così ci troveremo subito costretti a dare sfoggio delle nostre abilità di guerrieri. Ci scontreremo con un terzetto di pirati che si rivelerà però essere poco più che una formalità, giusto il tempo di renderci conto di come il sistema di combattimento sia rimasto immutato rispetto all'originale. Esaurita questa scaramuccia verremo scaricati nella città di Society ed è qui che avrà inizio la nostra avventura. Dopo un po' di sano riposo e un rapido giro per conoscere gli abitanti del luogo potremo puntare verso il museo della città grazie al quale avremo accesso al primo dei dungeon che compongono il gioco. Risulta quindi evidente, fin dalle prime battute, come **Evo2** sia rimasto strutturalmente invariato rispetto al suo predecessore e che la maggior parte del lavoro svolto dai ragazzi di Sting sia andata a investire il comparto grafico. Una delle prime cose che salta all'occhio o meglio, all'orecchio è che i vari intermezzi sono finalmente parlati. Silenzio totale invece per le sequenze "secondarie" e per i dialoghi all'interno delle città, che si svolgeranno invece attraverso le consuete finestre ricche di ideogrammi ai quali si andrà poi ad aggiungere la consueta sfilza di domande a scelta multipla. Per quel che riguarda le varie ambientazioni la grafica, in particolare quella dei fondali, è stata migliorata in maniera notevole. Le varie costruzioni risultano infatti molto più complesse rispetto all'originale grazie a un maggior numero di poligoni mentre le texture si segnalano per una maggiore pulizia e per la totale assenza di effetti di distorsione o sfocamento. Anche il motore poligonale che gestisce il gioco è stato

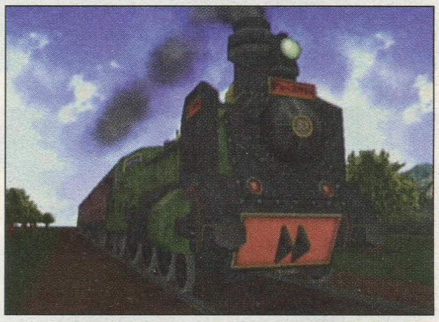








completamente rivoluzionato, e così ora l'intero panorama si muove a 60 fps eliminando qualsiasi problema di scatti o salti di fotogrammi. Ancora, il titolo include condizioni meteorologiche variabili e due differenti visuali: la prima alla **Tomb Raider**, con il nostro personaggio seguito passo passo da una telecamera dinamica, mentre la seconda è costituita dalla classica inquadratura a volo di uccello presente già nel primo episodio. Indubbiamente la prima inquadratura (utilizzabile sia negli spazi aperti che nei dungeon, non nelle abitazioni) è quella che rende maggiormente giustizia all'engine poligonale e che permette di apprezzare appieno la ricchezza dei vari fondali anche se correndo nei vari agglomerati urbani è possibile scorgere in lontananza palazzi che compaiono dal nulla. A livello di meccanica il gioco ripropone la stessa struttura de titolo originale. Ci troveremo così a vagare per una serie di dungeon che dovranno essere ripuliti per entrare in possesso degli oggetti che via via ci verranno richiesti. Inizialmente la scelta delle task da affrontare sarà molto limitata (non come nel primo episodio) tuttavia con il proseguo dell'avventura gli obbiettivi a disposizione segneranno un deciso aumento. Oltre a ciò, il giocatore avrà anche la possibilità di selezionare il personaggio del gruppo da controllare. Questo fatto, inizialmente non sortirà grossi effetti collaterali tuttavia, procedendo, il personaggio messo al comando del party andrà a modificare lo svolgimento della trama in base alle sue caratteristiche peculiari. I vari dungeon saranno ancora random, e composti dai consueti piani. I nemici presenti al loro interno potranno essere sia eliminati che evitati, e le varie battaglie risulteranno fondamentali per far accrescere le abilità dei personaggi. Senza il dovuto potenziamento ben difficilmente riusciremo a procedere nel gioco. Ancora, il sistema che gestisce i vari scontri risulta pressoché invariato rispetto al primo **Evolution**. Sono invece aumentati gli incantesimi a disposizione dei vari personaggi così come i vari effetti grafici di contorno.



SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL GD

A livello generale bisogna ammettere che il lavoro svolto dai ragazzi della Sting con questo sequel di *Evolution* è meritevole di plauso. Tutti gli aspetti del gioco segnano infatti dei passi avanti rispetto all'originale, detto ciò il titolo manca ancora di quel qualcosa che possa farlo considerare un vero e proprio classico. Questo è dovuto principalmente alla struttura che sta alla base di *Evo2*, una struttura molto lineare e che si basa ancora molto sui combattimenti e sull'esplorazione di dungeon che, per quanto ben realizzati, tendono a diventare un tantino monotoni. Per il resto non ci sono molti altri appunti che si possono muovere al titolo Sting: la grafica è solida, l'accompagnamento musicale buono, il giapponese non troppo invadente e anche il sistema di comandi che si avvale sia dello stick che della croce direzionale risponde bene alle nostre sollecitazioni. Un buon titolo insomma che però manca del dinamismo necessario a diventare un vero e proprio must buy.

81 GLOBALE

SCHEDA

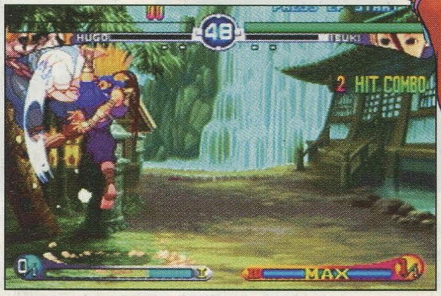
CASA PRODUTTRICE	ESP
GENERE	RPG
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-4

Street Fighter III W Impact

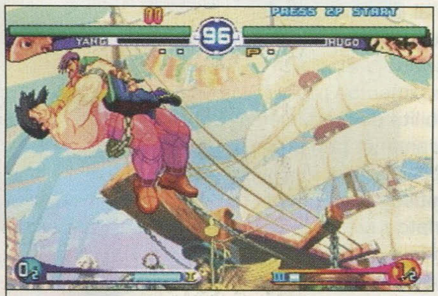
Rinnovare una saga è sempre un'impresa difficile. Si corre il rischio di scontentare qualcuno o, peggio ancora, di trovarsi con un prodotto privo della sua identità. In questi casi non c'è veste grafica che tenga, e l'impiego di poligoni piuttosto che sprite o l'inserimento di nuovi personaggi deve sempre essere seguito da accurate rielaborazioni della struttura di gioco alle quali si devono accostare opzioni e modalità al passo coi tempi. Consci di ciò, dopo anni di successi e di dominio indiscusso, offuscato solo dalla nascita degli ottimi picchiaduro SNK, Capcom ha deciso di dare una scossa alla sua serie più rappresentativa, rinnovando la saga che l'ha resa famosa nel mondo: quella di **Street Fighter**. Si è quindi deciso di spazzare via buona parte dei vecchi lottatori in favore di un set di personaggi completamente nuovo e di unire il tutto con una nuova struttura di gioco che, per quanto valida, non è però esente da critiche. Il filo conduttore che ha animato i programmatori di Capcom è stato quello di un maggior tecnicismo con colpi più equilibrati, il che ha portato alla riduzione di tutti quegli elementi presenti in comune con la serie Versus dove i combattimenti vengono portati avanti a suon di super, con personaggi scaraventati a destra e sinistra, e dove anche un giocatore alle prime armi, con la giusta pressione di tasti, può mettere in crisi lottatori molto esperti. L'idea dovrebbe, teoricamente, essere meritevole di plauso tuttavia qualcosa non quadra.











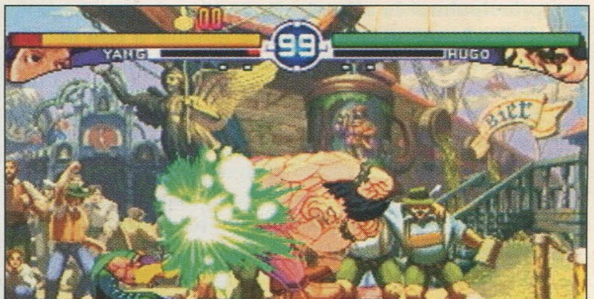
Le prese di Hugo sono sempre spettacolose...

NEXT GENERATION

Street Fighter III riporta la saga dei combattenti di strada indietro nel tempo, proponendo ai giocatori una struttura ed elementi tipici delle produzioni pre-Versus. La prima cosa che balza all'occhio, una volta caricato il gioco (ed esserci sorbiti la solita intro a fotogrammi made in Capcom), è la schiera di personaggi a disposizione che, esclusi Ryu, Ken e Akuma fa ora sfoggio di una nuova serie di personaggi, di lottatori che però, facce escluse, si segnalano per una certa aderenza ai canoni Capcom. Ciò che rende effettivamente differente il titolo dai precedenti episodi della saga è la struttura di gioco. Le parate in volo sono state eliminate o, meglio, rimpiazzate da un difficile sistema di bloccaggio dei colpi che, pur sposandosi ottimamente con il resto del gioco, rende molto più complessa questa operazione. Bloccare una mossa in aria richiede ora la pressione del tasto avanti sul controller nell'istante in cui il colpo viene in contatto con il nostro fighter mentre sul suolo sarà sempre possibile fermare i colpi arretrando la leva. La Tech Tag (così si chiama questa nuova mossa) in condizioni ottimali e in fasi di allenamento, non risulta particolarmente difficile tuttavia, durante gli scontri e con colpi portati a distanza ravvicinata, la sua esecuzione diventa estremamente complicata. Anche il sistema che gestisce le super mosse è diverso. I vari colpi speciali si segnalano per una maggiore facilità di esecuzione rispetto a quelle della serie Versus. Inoltre, nonostante ogni personaggio abbia a disposizione 3 colpi speciali, il giocatore sarà obbligato a selezionare un solo attacco per round operando così una scelta che andrà a influire pesantemente sullo stile di lotta da adottare. Il sistema di caricamento delle super sarà costituito dalla canonica barra posizionata nell'angolo basso dello schermo con colpi che varieranno di intensità a seconda della quantità di energia accumulata.

SNK VS CAPCOM

Per quel che riguarda questo ennesimo episodio di **Street** bisogna dire che il gioco era stato oggetto di critiche, anche abbastanza pesanti, già nella sua versione da sala e questo per l'assenza di quella rivoluzione che in molti si aspettavano. Ma perché tutto ciò? Beh, Capcom negli anni ha continuato a modificare e arricchire la struttura dei suoi giochi 2D dando vita a filoni estremamente eterogenei caratterizzati da una maggior o minor spettacolarità dei colpi e da un tasso tecnico estremamente variabile. Con **SFIIIWI** si è segnato un ritorno al passato ma questo non vuol dire che il titolo risulti poco giocabile o troppo semplicistico.



Animazioni così non le avete mai viste!

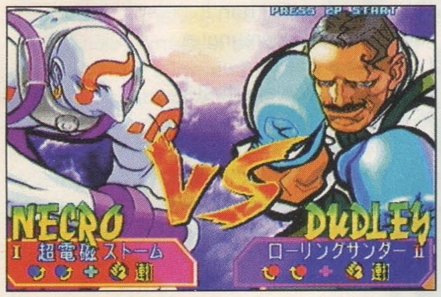
SCHEDA

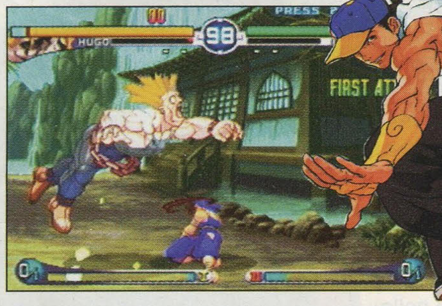
CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1-2







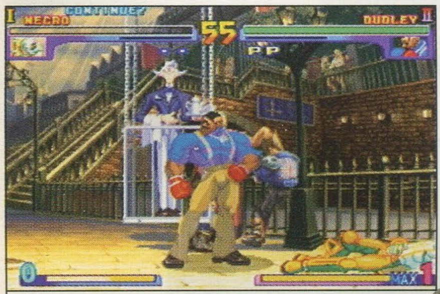








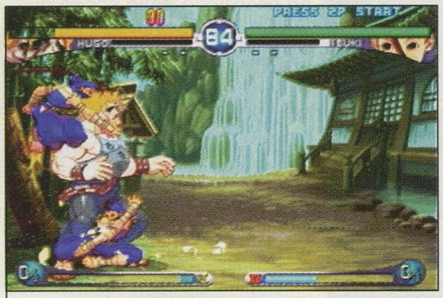
Infatti la presenza di un minor numero di mosse e tecniche evasive costringono, di fatto, il giocatore a sviluppare più in profondità i vari attacchi e le combo disponibili. Oltre tutto i ragazzi di Capcom hanno svolto un ottimo lavoro anche dal pdv grafico dando vita a un titolo che è fedele copia dell'arcade originale. La versione DC risulta infatti caratterizzata da animazioni ricche di fotogrammi che superano di ben 5 volte quelli presenti nel primo **Alpha**. I personaggi "anziani" come Ryu e Ken acquistano così un nuovo fascino mentre i nuovi lottatori, pur non staccandosi dai canoni delle odierne produzioni 2D, fanno sfoggio di un'ottima caratterizzazione e di alcuni set di mosse davvero molto interessanti che, in diversi casi, copiano nettamente da titoli made in SNK. L'unico punto debole di questa conversione è dato dai background, dai fondali che risentono delle stesse limitazione già viste in sala. Infatti nonostante la grande varietà e generale bontà dei paesaggi le animazioni dei vari scenari risultano piuttosto scarse, caratterizzati da una limitata numero di frame oltre che da una risoluzione che, per l'ennesima volta, si attesta sotto i 640x480 pixel.



Le scenette finali sono sempre demenziali...

ACCEPT NO IMITATIONS

Un altro elemento degno di menzione è la velocità dei caricamenti di **SFIIIWI**. Praticamente si può dire che il gioco carichi gli stage nell'arco di un paio di secondi, il che è sbalorditivo considerando la quantità e la qualità di fotogrammi impiegati per animare i lottatori presenti su schermo. La versione DC replica in maniera estremamente fedele anche il sistema di controllo dell'arcade originale. I fighter rispondono in maniera istantanea alle sollecitazioni del giocatore e anche con il pad di serie, previo un breve periodo di allenamento, è possibile eseguire combinazioni di mosse senza risentire della assenza dei tanto reclamati (a ragione) 6 tasti. Ovviamente i risultai migliori si ottengono utilizzando il game in combo o con il nuovo Dream Pad oppure sfruttando l'ottimo arcade stick targato Sega che, per sensibilità e precisione, riesce a riprodurre in maniera pressoché perfetta il feeling dell'arcade originale. Come per **Jojo**, anche **SFIIIWI** include 2 versioni differenti dell'arcade incriminato ovvero la "**New Generation**" e la "**2nd Giant Attack**". Le differenze che intercorrono fra le due non sono molte e, comunque, vanno tutte a vantaggio della **Giant Attack** che si segnala per la presenza di un maggior numero di lottatori e di alcuni extra a livello di opzioni (anche se un paio di stage della **NG** come, ad esempio, quello nel Mediterraneo risultano molto curati). Come accade ormai con buona parte delle conversioni di arcade su macchine casalinghe, anche questa versione DC include una serie di opzioni rigorosamente proprietarie. Queste sono costituite dal consueto Training mode e dal Versus nel quale potremo sfidare un altro essere umano o un personaggio gestito dalla CPU in un incontro secco. Prerogativa della versione **Giant** invece è il Blocking Attack Mode, una sezione nella quale ci sarà data la possibilità di prendere la mano con il nuovo sistema di parata bloccando a terra e in volo dei palloni scagliati al nostro indirizzo da un simpatico avversario.



Nonostante il minor numero di mosse a disposizione i combattimenti risultano estremamente godibili

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL GD

Sicuramente *SFIIIWI* è una conversione riuscitissima che, tanto per cambiare, mostra ancora una volta le grandi capacità in ambito 2D di cui è dotata l'ultima macchina Sega. Ciò detto, tralasciando la bontà delle realizzazione tecnica, ci duole constatare come questa ennesimo episodio di *Street* risenta di un limitato numero di opzioni e di extra oltre a una struttura che, per quanto ben bilanciata ed immediata, dà l'impressione di essere si più tecnica ma anche quasi incompleta. Speriamo solo che l'imminente *Third Strike* riproponga la ricchezza di modalità dell'*Alpha 3* unita a quella rivoluzione a livello di struttura (magari raffinando ulteriormente questo nuovo sistema di parata) che in molti stanno chiedendo a gran voce.

PAGELLA

GRAFICA	85
SONORO	82
GIOCABILITÀ	88
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	87

Berserk

Nato sulle pagine della rivista giapponese Animal House nell'ottobre dell'89, Berserk è un manga medioevale/horror che riscuote una notevole popolarità sia in Giappone che tra gli appassionati di fumetti del nostro paese dove è pubblicato grazie a Planet Manga. Un ampio consenso di pubblico che ha portato la rete televisiva Nippon Television ha produrre nel '97 una serie animata la cui distribuzione è attualmente limitata al solo territorio giapponese. Il progetto di realizzazione del gioco prodotto da ASCII risale proprio al periodo in cui l'anime veniva trasmesso in Giappone. La scelta del team di sviluppo a cui affidare la realizzazione del gioco è caduta sugli Yuke's, già responsabili della saga di **Toukon Retsuden** per Tomy, **Eretzvaju** per Square e **Soukaigi** per Sony. Inizialmente proposto per Sony PlayStation, il gioco è stato poi dirottato sulla nuova console Sega in quanto assicurava la potenza grafica necessaria a materializzare le idee dei creativi Yuke's. Il progetto ha visto un'ampia partecipazione dell'autore del manga Kentaro Miura che ha supervisionato tutte le fasi della realizzazione del gioco, dalla stesura della trama alla composizione della colonna sonora. Presenza che, assieme all'ampiamente dimostrata capacità degli Yuke's, ha creato non poca aspettativa tra gli appassionati del fumetto.
Realizzare un tie-in ispirato a un manga comporta però diversi ostacoli tra cui l'elevato costo dei diritti di copyright e la necessità di seguire una storia in alcuni casi poco adatta a essere adattata in un videogioco. Basteranno la presenza di Miura e la competenza di Yuke's per consentirci di godere di un gioco degno dello splendido fumetto da cui è tratto?



La mutilazione degli arti avviene unicamente con i mostri, una forma di autocensura incomprensibile vista la violenza ed il gore presente nel gioco

PARTE FILM...

Ideata dallo stesso Kentaro Miura, la trama di **Berserk** per Dreamcast prende spunto dai capitoli del fumetto attualmente in fase di pubblicazione in Giappone: Nel suo girovagare di villaggio in villaggio alla ricerca dei demoni che hanno annientato la squadra di mercenari di cui faceva parte, Gatsu si imbatte nella giovane acrobata Rita che salva dall'assalto di un gruppo di briganti. Invitato insieme ai suoi compagni di viaggio, Kaska e l'elfo Pak, ad assistere allo spettacolo di Rita nella città situata nelle vicinanze, Gatsu si trova ad affrontare un essere umano inspiegabilmente mutato in un mostro enorme. La causa di questa trasformazione è dovuta alla mandragola, pianta estremamente rara che inspiegabilmente cresce in grande quantità in quella città. Avvicinato da Balzac, un nobile che ha il controllo dell'intera città, Gatsu viene inizialmente convinto ad allearsi con lui allo scopo di trovare una cura per le deformazioni causate dalla mandragola. A seguito del rapimento di Kaska da parte di un movimento di resistenza che si oppone al signore che controlla la città, di cui fa parte il padre di Rita, il nostro cavaliere nero scopre che in realtà è lo stesso Balzac a creare questi mostri utilizzando i cittadini come cavie per i suoi esperimenti. Gatsu decide quindi di allearsi con la resistenza per ostacolare i piani di Balzac. Ad eccezione delle scene di sesso, la trama di **Berserk** è estremamente fedele all'opera originale di Miura per contenuti, narrazione e caratterizzazione psicologica dei personaggi. Alla narrazione della storia è dedicato più della metà del tempo di gioco tanto da renderlo quasi una trasposizione in computergrafica. Scelta che tende però a renderlo piuttosto indigesto a chi non è interessato al manga, anche perché i lunghi dialoghi sono interamente in giapponese. Chi non li sopporta può comunque saltarli e passare direttamente alle fasi d'azione. Allo scopo di mantenere contenuti i costi di sviluppo oltre che amalgamarle con il resto del gioco, le scene d'intermezzo sono gestite interamente in tempo reale. Grazie alle capacità grafiche di Dreamcast e all'impegno di Yuke's, il risultato è comunque apprezzabile. I personaggi vantano dimensioni ragguardevoli e sono rappresentati con dovizia di dettaglio. Particolarmente convincenti le animazioni facciali che, nel caso dei protagonisti della storia, vantano anche una parziale







Rompendo casse e barili si ottengono le munizioni per le proprie armi

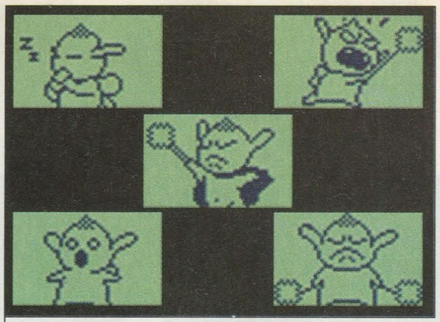
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ASCII
GENERE	PICCHIADURO
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

sincronizzazione delle labbra con i dialoghi. Tra tutti i personaggi, l'elfo Pak è indubbiamente quello riuscito meglio. Gli sviluppatori hanno compensato la sua mancanza nella serie animata realizzandone una controparte poligonale assolutamente fantastica. Le sue espressioni facciali e la sua mimica rispettano fedelmente il manga. Sono state conservate persino le sue trasformazioni, o meglio deformazioni, in Kuri Pak, unica digressione umoristica che Miura concede al lettore nel fumetto. La medesima attenzione è stata apportata alla componente sonora caratterizzata da dialoghi interamente parlati e da un accompagnamento musicale di tipo techno/orchestrale che ricorda quello della serie televisiva.

...PARTE PICCHIADURO

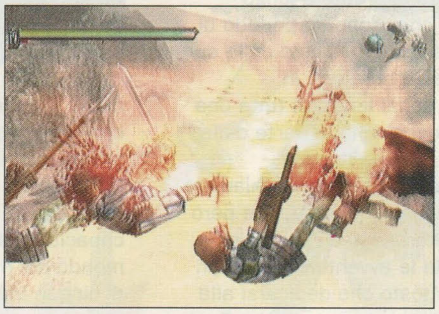
Come avviene per le scene d'intermezzo, anche le fasi di gioco rispecchiano fedelmente il fumetto. Gatsu si trova spesso a confrontarsi con più nemici contemporaneamente che elimina con estrema violenza sfruttando il vasto arsenale di cui è dotato. Oltre alla sua enorme spada Ammazzadraghi, ha a disposizione coltelli da lancio, bombe, polvere d'elfo guaritrice e il cannone che ha impiantato nel braccio sinistro. A differenza delle altre armi, le ultime tre non sono disponibili in numero illimitato. Per ottenerle è necessario attendere la fine del livello oppure distruggere appositi contenitori sparsi nell'area di gioco. Quando non impiega la spada può utilizzare i pugni e la balestra a ripetizione. Altre azioni di gioco possibili sono la parata, il salto e la scivolata. Particolarmente numerose sono le combinazioni di attacchi possibili, tutte ispirate a scene apparse nel fumetto. Gatsu può ad esempio sfruttare il rinculo provocato dal cannone per effettuare una rapida rotazione della spada in modo da colpire sia davanti che alle sue spalle. Sotto la barra dell'energia vitale del protagonista è posta una barra che aumenta ad ogni colpo mandato a segno o subìto. Una volta colmatala, Gatsu passa in modalità Berserk incrementando il numero di combo effettuabili e il danno provocato. Per evitare che il combattimento si limiti al semplice mulinare la spada in ogni direzione, sono state applicate alcune soluzioni per costringere il giocatore a sfruttare anche la restante parte dell'arsenale di Gatsu. La mancanza di spazio che caratterizza alcune aree di gioco e la particolare fisiologia di certi nemici disincentiva l'impiego dell'Ammazzadraghi a favore di pugni e armi a lungo raggio. Oltre alle sequenze di combattimento vi sono degli eventi speciali, chiamati Key Lock Action, che richiedono la pressione di un determinato tasto visualizzato sullo schermo. In caso di errore al giocatore spetta la morte immediata oppure una strada alternativa. Dal punto di vista grafico, le fasi d'azione appaiono meno dettagliate di quelle di intermezzo mantenendo comunque un livello di complessità al di sopra della media. Particolarmente efficaci gli effetti di luce e le scie di sangue provocati dai colpi di Gatsu. L'unico neo è costituito dall'imperfezione del sistema di gestione delle visuali che spesso inquadra il protagonista troppo da vicino. Non sono rari i momenti in ci si viene colpiti da armi provenienti al di fuori dell'inquadratura oppure in cui si è totalmente coperti dal corpo dei nemici. I difetti peggiori del gioco sono però l'eccessiva semplicità e linearità. Per quanto l'ampio numero di mosse a disposizione renda i combattimenti esaltanti e coinvolgenti, l'azione di gioco non va oltre lo sfracellare teste e dilaniare arti. Anche affrontandolo a livello Hard, il gioco termina in poche ore. Il Prize Box, il cui contenuto si sblocca completando il gioco a tutti livelli di difficoltà, non giova alla sua curva d'interesse, che alla fine risulta decisamente in picchiata. Le opzioni che offre non vanno oltre una collezione di immagini in CG e sequenze animate, un sottogioco, un Time Attack, una schermata di selezione del capitolo da cui partire e la possibilità di godere di armi infinite. Rendere meno passive le fasi di narrazione della trama inserendo sezioni di esplorazione in 3D oppure una modalità a due giocatori l'avrebbe reso indubbiamente più longevo.



Oltre alla borsa di Gatsu, Pak infesta anche il vostro VMS











In aggiunta alle Key Lock Action, è presente una sequenza in cui Gatsu deve fuggire da spuntoni che emergono dal terreno

***Berserk* è un titolo riuscito solo a metà. Se da una parte l'elevato dettaglio grafico e la frenesia dell'azione di gioco porta inizialmente il giocatore a esaltarsi, dall'altra l'eccessiva linearità e il basso livello di difficoltà ne riducono drasticamente il tempo d'interesse. Caratteristiche che lo rendono adatto unicamente agli appassionati del fumetto che lo troveranno un prodotto estremamente fedele all'opera originale. Se non vi sentite parte di questa fascia di utenza o la vostra passione per Berserk non è così elevata da permettervi di ignorare i suoi difetti, è preferibile vi rivolgiate altrove. *Zombie Revenge* potrebbe essere una buona alternativa.**

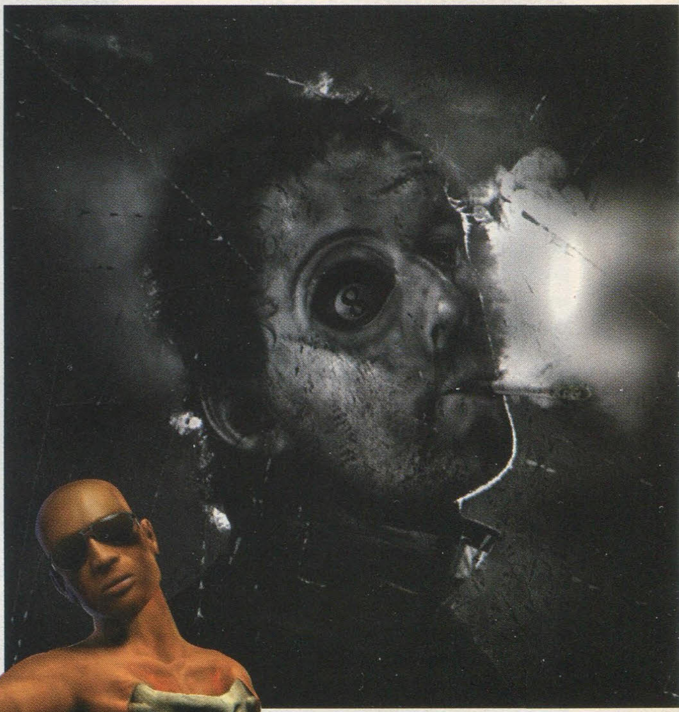
PAGELLA

GRAFICA	88
SONORO	85
GIOCABILITÀ	80
LONGEVITÀ	60
GLOBALE	78

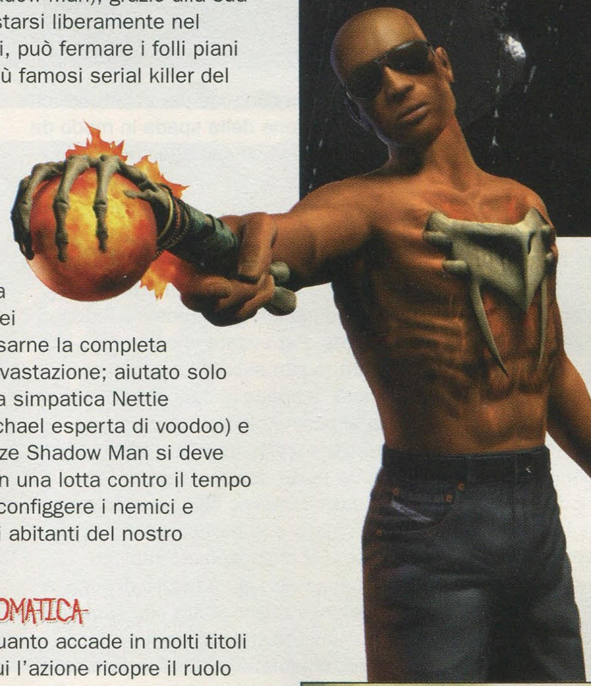
Shadow Man

Gli anni '90 verranno ricordati tra gli appassionati di fumetti americani come uno dei periodi più movimentati e ricchi di eventi nel settore; la nascita di Image, prima casa indipendente fondata da alcuni tra i più famosi disegnatori statunitensi (Todd McFarlane e Jim Lee, giusto per citarne un paio), il boom e la successiva crisi, la recente e parziale rinascita, con un nuovo e sempre maggiore interesse da parte dei media sono solo alcuni degli avvenimenti che hanno caratterizzato quest'ultimo decennio. Non ricopre un ruolo importante nella recente storia fumettistica, e difficilmente verrà ricordata a lungo Acclaim Comics che, dopo un periodo di stasi dovuto alle scarse vendite delle sue testate, ha riaperto i battenti in contemporanea con il lancio di tutta una serie di nuovi videogiochi da parte della divisione informatica della casa americana; ovvio il tentativo di richiamare l'attenzione dei possibili utenti, che però sembrano più interessati a rivivere in maniera simulata le avventure dei propri eroi preferiti piuttosto che dedicarsi alla lettura delle testate a loro dedicate. Tra i personaggi che hanno "goduto" di questa rinascita editoriale e in contemporanea di una trasposizione videoludica un posto di





rilievo lo merita certamente Shadow Man data l'elevata qualità del titolo di cui è protagonista; il mondo è ancora una volta in pericolo e solamente Michael Le Roi (alter ego di Shadow Man), grazie alla sua capacità di spostarsi liberamente nel mondo dei morti, può fermare i folli piani di cinque tra i più famosi serial killer del presente e del passato. Questi cinque pazzoidi infatti hanno deciso di aprire un portale tra i due mondi e di trasportare sulla terre le anime dei dannati per causarne la completa distruzione e devastazione; aiutato solo dai consigli della simpatica Nettie (un'amica di Michael esperta di voodoo) e dalle proprie forze Shadow Man si deve quindi lanciare in una lotta contro il tempo per cercare di sconfiggere i nemici e salvare gli ignari abitanti del nostro pianeta.







L'incontro con Nettie è uno dei primi avvenimenti del gioco; ascoltate bene quanto ha da dire e utilizzate con cura gli oggetti che vi darà

Ricerca automatica

Al contrario di quanto accade in molti titoli del genere, in cui l'azione ricopre il ruolo più importante e le fasi di ricerca sono messe in secondo piano, in **Shadow Man** è proprio quest'ultimo elemento a essere predominante e a costituire l'ossatura della struttura di gioco; sin dai primi istanti di gioco è facile infatti accorgersi che i nemici presenti non sono poi così numerosi e che sono proprio le fasi di ricerca di oggetti e l'esplorazione di particolari locazioni nel tentativo di trovare passaggi o strade che permettano di raggiungere nuove zone, gli elementi portanti di questo gioco. La notevole vastità dei livelli costringe poi i giocatori a preparare delle vere e proprie mappe o a prendere dei punti di riferimento ben precisi per evitare di trovarsi a girovagare dispersi sempre nelle stesse ambientazioni; proprio vista e considerata l'ampiezza del gioco e la sua impostazione, è decisamente apprezzabile la scelta di localizzare completamente il prodotto,



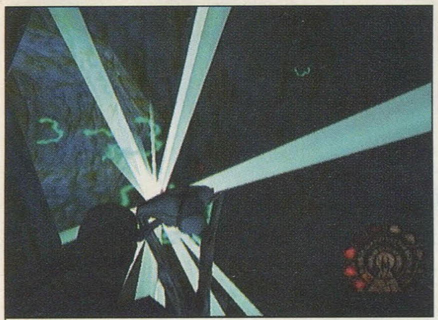

RAPPORTO SUL SERIAL KILLER N.1
Nome: Dottor Victor Karl Batrachian

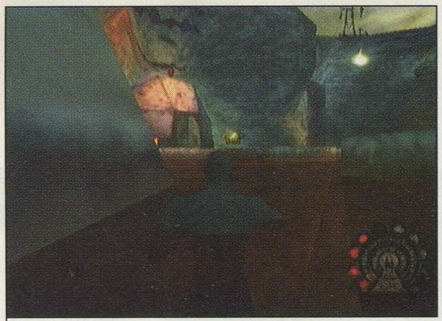
Nato il: 8 aprile 1961 — Sesso: Maschile
Statura: 188 cm — Peso: 90 kg
Luogo di nascita: Ginevra — Capelli: Castani
Occhi: Grigi — Razza: Bianca
Segni particolari: Piccola cicatrice sulla tempia sinistra

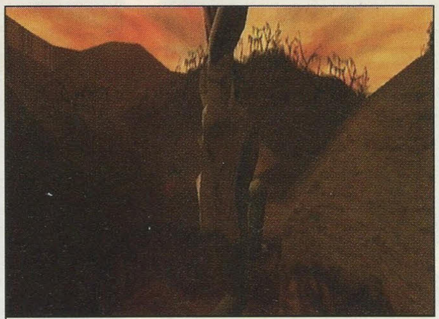
All'interno del libro in dotazione sin dall'inizio potrete trovare utili informazioni sui cinque serial killer che dovrete scovare

SCHEDA

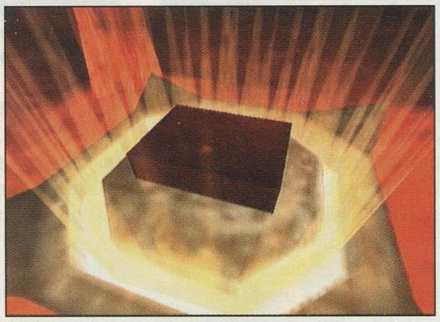
CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1


I nemici, una volta eliminati, rilasciano una sfera rossa che funge da rifornimento energetico

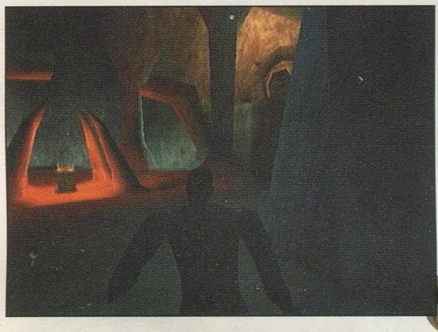

Immerso nelle acque più profonde Shadow Man cerca di raggiungere la riva senza affogare...


Aggrappato a una corda Shadow Man cerca di raggiungere nuove zone da visitare; speriamo non cada...





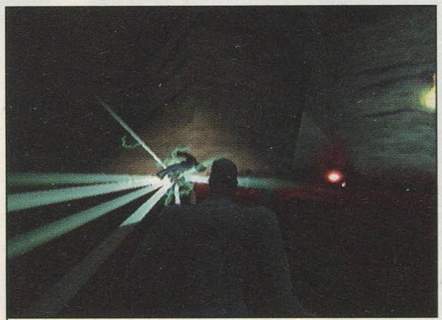
inserendo oltre alla traduzione del testo su schermo anche dei dialoghi completamente in italiano, utili per apprendere senza alcuna fatica informazioni di varia natura che possono rivelarsi fondamentali per la felice riuscita della missione. Pur con una maggiore attenzione all'esplorazione e alla ricerca, **Shadow Man** rimane sempre e comunque un titolo d'azione in cui non mancano le fasi di combattimento e di eliminazione dei diversi nemici presenti; la scelta dei programmatori di Acclaim è stata quindi della di non continuare a sfruttare l'impostazione già utilizzata per altri titoli ispirati a fumetti americani (i vari **Turok** e **Armorines** sono giochi con visuale in prima persona praticamente identici dal punto di vista strutturale) ma di concentrarsi maggiormente sull'elaborazione di una trama interessante attorno alla quale costruire un gioco vasto, complesso e abbastanza vario. Peccato solo che in alcuni casi il sistema di controllo non sia il massimo della precisione e costringa a una notevole attenzione anche nell'esecuzione di azioni a prima vista abbastanza banali; i problemi principali in questo campo sono riscontrabili ovviamente nell'esecuzione di alcuni salti, più segnatamente in corrispondenza di piattaforme di dimensioni ridotte e nelle fasi di nuoto, in cui soprattutto inizialmente può capitare di perdere il controllo e di trovarsi immersi nelle zone più profonde senza più aria a disposizione. Utilizzando una frase banale e ormai nota a tutti potremmo dire che con un po' di allenamento e di abitudine ai comando tutto si aggiusta, ma ciò non toglie che questo sia un difetto che potrebbe causare frustrazione tra i giocatori meno esperti e pazienti.



IL MONDO DELLE TENEBRE

Chi ha già avuto modo altre versioni di **Shadow Man** noterà immediatamente che i programmatori hanno deciso di mantenere intatto l'approccio grafico adattando semplicemente il gioco alle potenzialità della console Sega; ecco quindi che le principali novità nella realizzazione tecnica riguardano una maggiore fluidità dello scrolling (soprattutto rispetto alla versione Playstation, veramente scadente in questo settore) e una superiore definizione nella grafica. Ottime tutte le ambientazioni, caratterizzate da un'atmosfera cupa e tetra che si adatta in maniera perfetta sia alle caratteristiche del personaggio che alla trama del gioco; abbiamo già segnalato in precedenza la presenza del parlato completamente in italiano, ottimo, così come sono stati curati con estrema attenzione tutti gli effetti sonori che fanno da sottofondo all'avventura di Shadow Man. La conversione di **Shadow Man** è quindi riuscita in maniera impeccabile dato che ai numerosi pregi dell'originale è stata aggiunta una realizzazione tecnica decisamente più accattivante; per tutti questi motivi i possessori di Dreamcast amanti dei giochi d'azione non possono che prendere in seria considera-zione l'acquisto del titolo Acclaim.

Anche in questa versione Dreamcast, *Shadow Man* si rivela una produzione di indubbio valore caratterizzata da una trama interessante e da una struttura di gioco coinvolgente; i programmatori di Acclaim hanno deciso di puntare marcatamente sulle fasi di esplorazione, diminuendo i combattimenti e creando di conseguenza un titolo in cui è la ricerca di oggetti e di luoghi l'elemento fondamentale. Rispetto al titolo Nintendo 64 le uniche differenze sono riscontrabili nella realizzazione tecnica, ovviamente superiore sia per quanto riguarda la fluidità e la qualità delle animazioni che per la definizione di tutti gli elementi e nel sistema di controllo, leggermente meno comodo e preciso soprattutto in corrispondenza dei salti. Gli appassionati di questo genere di titoli possono comunque andare sul sicuro; *Shadow Man* è infatti un ottimo prodotto il cui acquisto non può che essere caldamente consigliato dato che riesce a unire un'ottima realizzazione tecnica a una struttura di gioco ben congegnata e in grado di offrire notevole giocabilità e longevità...


Nella terra dei morti i nemici, una volta eliminati, esplodono rilasciando fasci di luce

PAGELLA

GRAFICA	89
SONORO	84
GIOCABILITÀ	85
LONGEVITÀ	88
GLOBALE	86

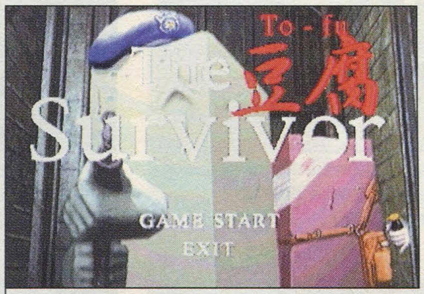
Bio Hazard 2

Per la serie "meglio avere più giochi nella line-up che averne di meno" ecco l'ultimo porting che Sega (via Capcom) propone sul suo gioiellino Dreamcast, già considerata la macchina dell'anno in USA per via delle sue vendite fulminee. Beh, non stiamo certo parlando dell'ultimo arrivato: si tratta del capolavoro del *survival horror*, uno dei titoli che hanno fatto furore nel 1998 in tutto il mondo (in Occidente col nome di **Resident Evil 2**, per chi non lo sapesse), e una delle ragioni per cui molti hanno acquistato una Playstation. Recentemente convertito anche per N64, trova la sua migliore espressione sulla fuoriserie a 128-bit Sega, e il perché è presto detto: appena si carica il gioco (2 GD come su PSX), sotto al logo Sega appare la scritta "Powered by Windows CE", il che significa che questa è una diretta conversione dalla versione PC, cioè una realizzazione in alta risoluzione che evidenzia il gap tecnico esistente tra PSX e Dreamcast. Il livello di dettaglio e di pulizia grafica è nettamente superiore alla versione originaria, e il potenziato livello di realismo può solo far bene a un gioco simile, che ha la sua ragione di essere soprattutto nell'atmosfera angosciante che riesce a generare, e che credevamo relegata nell'ambito cinematografico nei film di Romero, Craven & Co. Come molti sapranno, all'inizio del gioco dovete scegliere tra due personaggi, Claire e Leon, a ciascuno dei quali è dedicato un GD. Effettuata la selezione, si inizia a girovagare per le strade di Raccoon City, devastate dalla recente battaglia contro misteriose schiere di zombi, scaturite dagli esperimenti andati a ramengo della misteriosa organizzazione Umbrella, che giocherellava con stranissimi virus nei dintorni della cittadina. Lo scopo dei due protagonisti è intanto sopravvivere in mezzo alle legioni di morti viventi, e poi scoprire la verità sulla famigerata organizzazione. Il gioco, oltre a essere una fucilazione in serie di non-morti, propone infatti una trama ricca di colpi di scena esplicati da numerose scene di intermezzo in CGI. Anche qui il livello qualitativo è chiaramente superiore a quello delle *cut scene* su PSX (addirittura strepitose in confronto a quelle su N64, compresse all'inverosimile per il formato usato) in termini di nitidezza. Uno degli aspetti più interessanti di **Bio Hazard 2** è che il gioco è in pratica da finire due volte: una volta completata la missione di un personaggio nel primo GD, si passa all'altro, che esplora le stesse locazioni ma non proprio tutte. Se ne scoprono infatti di nuove e soprattutto si verificano nuove situazioni di gioco, specialmente nelle aree che non coincidevano con quelle dell'altro. Praticamente un "*multiplay* in differita", un artificio che può sembrare rozzo ma allunga la vita del gioco e rivela nuovi dettagli della trama. E una volta che ci siete dentro, vi assicuro che vorrete saperne sempre di più. Una particolarità: le opzioni speciali che su PSX si ottenevano solo completando più volte il gioco e l'Arrange Game, creata apposta per la versione PC, sono immediatamente selezionabili. Nel primo caso abbiamo le seguenti opzioni: 1) 4th Survivor, in cui guidate un soldato delle squadre speciali della Umbrella e dovete recuperare il famigerato G-Virus partendo con scorte di munizioni e erbe ridotte. 2) To-Fu, analogo al precedente, in cui però controllate un pezzo di To-Fu (una specie di stracchino giapponese!) e partire armati solo di coltello 3) Extreme Battle, in cui guidate uno tra quattro personaggi: Claire, Leon, Chris (fratello di Claire e protagonista del primo **Bio Hazard/Resident Evil**) e Ada Wong (uno dei personaggi che incontrerete durante il gioco principale). Ognuno avrà diverse armi, munizioni e scorte di erbe. Si divide in tre livelli di difficoltà, in cui in un tempo limite, dovete raggiungere la stazione di polizia partendo dal laboratorio sotterraneo dell'Umbrella, recuperare delle bombe, far saltare tutto e dimenticare quest'incubo!

Nel secondo caso, l'Arrange Game, vi troverete ad affrontare la modalità di gioco normale ma in una versione più sparatuttistica. Ci sono tre livelli di difficoltà: a livello Rookie partite addirittura con una mitragliatore con munizioni infinite, mentre a livello Nightmare la vostra dotazione iniziale è di soli 13 colpi di pistola più il coltello!

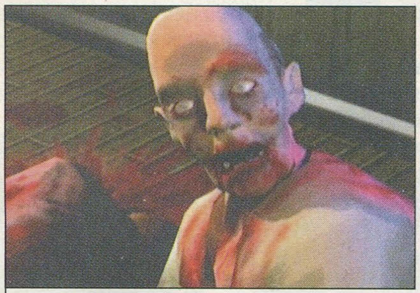


Nella modalità Extreme Battle torna il fratellino di Claire!



Su DC le modalità speciali sono immediatamente selezionabili


Grazie all'alta risoluzione, i paesaggi di BH2 sono ancora più realistici e angoscianti...


Il gioco è stato tratto di peso dalla versione PC, e si vede...

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL GD

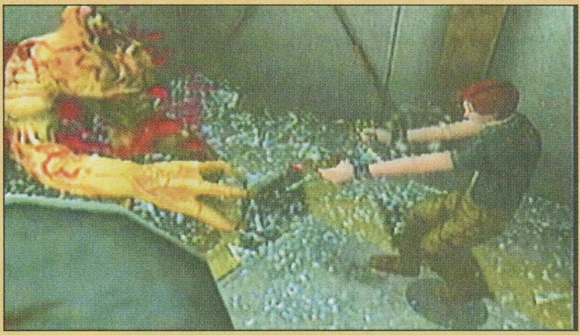
SCHEDA

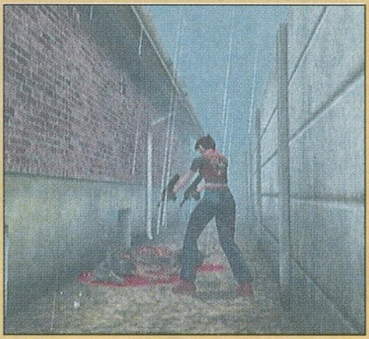
CASA PRODUTTRICE	CAPCOM
GENERE	AVVENTURA
DISTRIBUZIONE	IMPORTAZIONE
VERSIONE	GIAPPONESE
NUMERO GIOCATORI	1

E' *Bio Hazard 2*, con tutti i suoi (tanti) pregi amplificati e i (pochi) difetti... amplificati pure quelli dal fatto di trovarsi su una piattaforma di nuova generazione. Su Dreamcast si presenta con una nitidezza grafica che non avevate mai visto su una console: il livello di dettaglio, grazie all'uso dell'alta risoluzione, ricrea degli scenari e degli abomini ambulanti ancora più realistici. Se vi faceva paura su PSX, qui è ancora peggio! La giocabilità, ovviamente, è rimasta inalterata e nessuno può lamentarsi di questo. Solo un paio di cose: con un lettore veloce come quello del DC perché dobbiamo ancora sorbirci le sequenze di apertura delle porte? E qualcuno potrebbe anche chiedersi come mai in un gioco moderno, tra l'altro in 3D precalcolato (nemmeno in tempo reale) a volte non si vede a chi si sta sparando. Solo per questi piccoli dettagli non gli daremo un voto mostruoso, per il resto *Bio Hazard 2* rimane una delle più terrificanti avventure "cinematografiche" che possiate giocare su una console. Punto e basta.

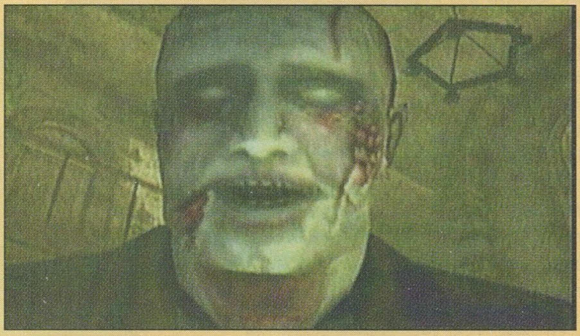
BIO HAZARD - CODE VERONICA

Come promesso, oltre ai due GD di **BH2**, nella confezione troverete anche una copiosa demo del nuovo capitolo della saga che vi consente un'ora di gioco se non di più! Semplicemente una delle demo più durature di sempre! Dopo averla giocata, le nostre sensazioni sono contemporaneamente di esaltazione e di delusione. La grafica ha finalmente una veste moderna, totalmente in 3D in tempo reale, con un livello di dettaglio splendido, effetti di luce notevoli e un'atmosfera che, grazie al rinnovato realismo, è ancora più angosciosa. Gli zombi hanno dettagli ancora più orripilanti e anche i volti umani sono incredibilmente vicini alla realtà, e dotati di svariate espressioni. Qualcosa che non si era mai visto nei capitolo precedenti della saga. Allora cosa c'è che non va? Trattandosi di una versione incompleta bisogna andarci con le pinze però... dove sono le novità? Per quanto si tratti di 3D in tempo reale, alcune inquadrature sono prefissate come nei precedenti capitoli (vedi anche alla voce **Blue Stinger**) e, ancora una volta, in certe occasioni si spara a bersagli che non si vedono. Non è esattamente la nostra concezione di uno *shooter* moderno. Ci sono ancora le fastidiose sequenze di porte/scale che si aprono/salgono (e dire che il lettore del DC è un 12X!) e incredibilmente bisogna ancora salire le scale premendo un pulsante quando già in **BH3** su PSX non ce n'era più bisogno. A nostro modo di vedere, queste sarebbero dovute essere le prime cose a cui pensare, ancora prima di concepire lo scenario o la trama, per quanto queste ultime si prospettino avvincenti. Una prima "novità" è rappresentata dalla possibilità di esaminare più attentamente gli oggetti in 3D nell'inventario: ruotandoli, si possono scoprire dei particolari da tenere a mente per risolvere alcuni enigmi o addirittura a loro volta da utilizzare, una volta "inquadrati", all'interno dello stesso inventario. Il tutto accresce decisamente il realismo nell'interazione con gli oggetti. La seconda novità è la possibilità di usare due armi contemporaneamente sparando a due bersagli in simultanea. Galvanizzante, ma non risolve il problema dei bersagli fuori quadro. Gli enigmi non segnano una particolare evoluzione. Insomma, ci troviamo di fronte a un capitolo che, per quello che mostra in questa demo, conserva e potenzia, grazie alle capacità del Dreamcast, tutto ciò che di bello conoscevamo della serie orrorifica di Capcom ma non sviluppa nessuna novità a livello strutturale, anzi mantiene ciò che avremmo voluto vedere cancellato, come abbiamo specificato poc'anzi. Vi ricordiamo che il gioco non è stato sviluppato da Capcom ma da Sega stessa: che sia stata la mossa che ha causato la "stagnazione" nel passaggio sul 128-bit? Era sempre una demo... speriamo bene...

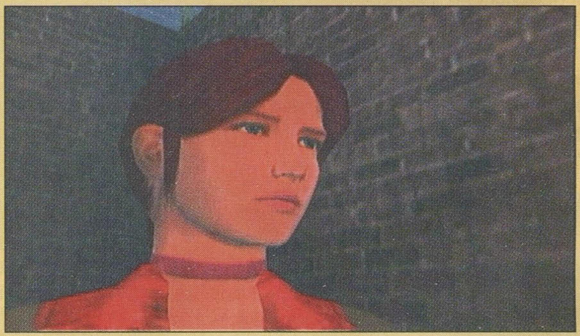


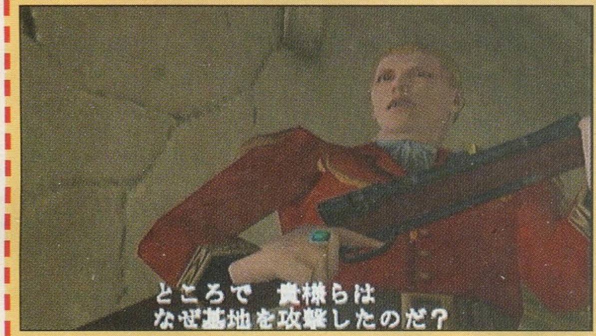


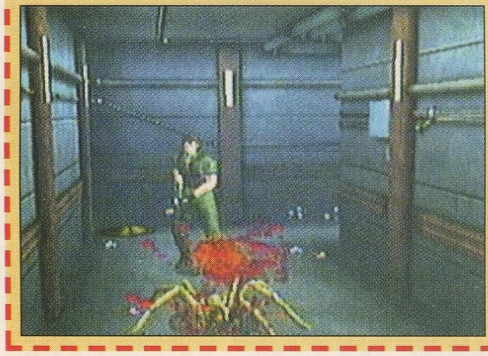


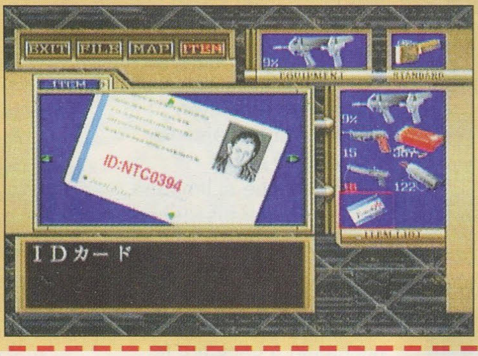










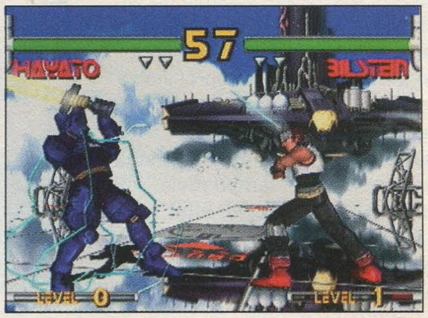


PAGELLA

GRAFICA	89
SONORO	88
GIOCABILITÀ	87
LONGEVITÀ	85
GLOBALE	86

Star Gladiator 2









Star Gladiator ha rappresentato il primo tentativo da parte di Capcom di realizzare un picchiaduro poligonale. Per quanto qualitativamente lontano dalle produzioni 3D di Sega e Namco, ha ottenuto un discreto consenso di pubblico grazie al bilanciamento della sua meccanica di gioco. Quest'ultima rappresentava una fusione tra quella classica incentrata sui colpi speciali in stile **Street Fighter 2** e quella caratterizzata da rapide sequenze di attacchi tipica di **Virtua Fighter** o **Tekken**. Il suo sequel, intitolato **Star Gladiator 2 - Nightmare of Bilstein**, presenta in forma leggermente rivisitata la medesima formula di gioco peccando però nella qualità del suo motore grafico che tradisce le sue origini a 32-bit. Sviluppato per l'hardware ZN-2, basato sulla medesima tecnologia di PlayStation, presenta una complessità grafica solo di poco superiore a quanto visto sino ad ora sulla console Sony e di conseguenza ben lontana dalle potenzialità di Dreamcast. I personaggi sono costituiti da un basso numero di poligoni che non gli impedisce di presentare problemi di bad clipping durante le azioni di gioco più concitate. Basso livello di dettaglio che va a ripercuotersi sulla qualità delle animazioni, discretamente fluide ma al di sotto dello standard qualitativo dei picchiaduro per Dreamcast. Il terreno di gioco, caratterizzato dall'assenza di confini definiti, è completamente piatto e presenta effetti visivi di scarsa efficacia. Ancora più deludenti i fondali, costituiti da immagini bidimensionali e completamente statici, ad eccezione degli effetti psichedelici che li sostituiscono durante l'esecuzione di alcune mosse. L'unico elemento che salva il motore grafico dalla totale mediocrità è il vasto impiego di effetti di luce che arricchiscono i colpi speciali dei personaggi. Incapace di distinguersi dalla massa anche la componente sonora, costituita da insipidi brani techno ed effetti sonori ripetitivi. Se Capcom non ha dimostrato molto impegno e desiderio d'innovazione nello sviluppo del motore grafico del gioco, altrettanto si può dire per ciò che concerne la rosa dei combattenti disponibili. Rispetto al precedente episodio, il numero dei personaggi è salito a ben ventidue elementi. A un più attento esame si scopre però che la metà di questi è costituita da semplici varianti cosmetiche di quelli già presenti dimezzando di conseguenza l'effettiva quantità di elementi a disposizione. Dispiace inoltre l'adozione di una sequenza fissa per qualsiasi personaggio degli avversari con cui ci si deve scontrare, scelta che influisce negativamente sulla varietà di gioco. La presentazione e le sequenze finali sono costituite da disegni di discreta qualità preferiti ai filmati in CG presenti nel primo **Star Gladiator**. Decisamente scarse le modalità di gioco disponibili che si limitano ad Arcade, Versus, Team Battle e Training. Quest'ultimo presenta un utile diagramma che illustra le sequenze di colpi necessari a eseguire le combo in modo da facilitarne l'esecuzione. L'unico elemento positivo contenuto nel gioco è costituito dalla sua meccanica che risulta rapida da assimilare e adatta a svariate tipologie di giocatori. L'inserimento di parecchie combo, della schivata laterale e del Plasma Field, mossa di facile esecuzione che consente di godere di abilità speciali, consente anche ai principianti di risultare sin da subito competitivi. I più esperti apprezzeranno la presenza di svariati colpi speciali, caratterizzati dal classico stile Capcom, e del pratico sistema di counter. Caso raro nei picchiaduro Capcom, il pad di Dreamcast non comporta particolari problemi all'esecuzione delle mosse in quanto la pulsantiera del coin-op si basava solo su quattro tasti. L'impiego del joystick è comunque consigliato se si vogliono realizzare rapidamente le svariate combo presenti nel gioco.



SCHEDA GLOBALE 75

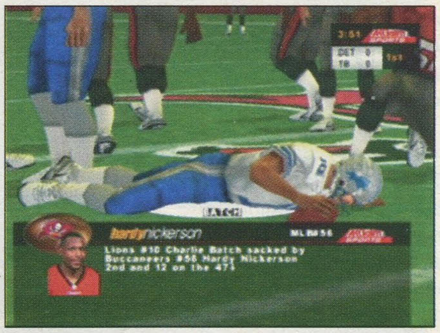
CASA PRODUTTRICE	**CAPCOM**
GENERE	**PICCHIADURO**
DISTRIBUZIONE	**IMPORTAZIONE**
VERSIONE	**GIAPPONESE**
NUMERO GIOCATORI	**1-2**

In questi ultimi mesi Capcom ha commercializzato un ampio numero di titoli per Dreamcast, una prolificità forse eccessiva che ha finito per incidere sul livello qualitativo delle sue produzioni. *Star Gladiator 2* è un coin-op troppo superato per poter essere apprezzato dall'attuale generazione di videogiocatori e per essere convertito limitandosi a leggere rifiniture cosmetiche. Un'obsolescenza che risparmia unicamente la meccanica di gioco che risulta ancora immediata e piacevole da giocare. Peccato che la scarsezza della grafica, la poca varietà dei personaggi e il ridotto numero di modalità disponibili ne affossino il valore globale riducendo drasticamente il tempo d'interesse per il gioco. Un titolo indubbiamente da ignorare, a meno che siate fanatici del coin-op o cerchiate semplicemente un altro picchiaduro per la vostra collezione.

NFL Quarterback Club 2000

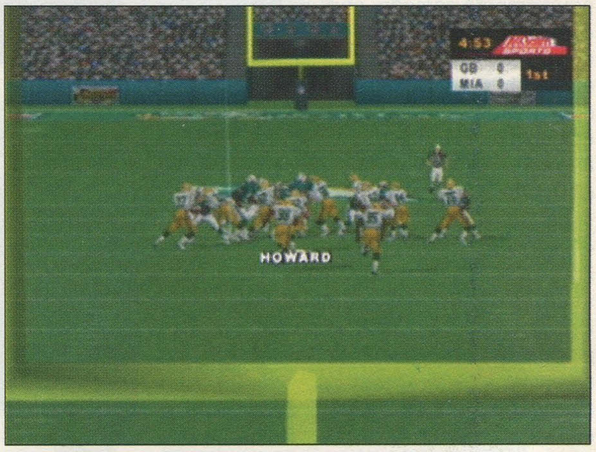
Sfruttando tutta una serie di elementi e di coincidenze (il periodo natalizio appena passato, la mancanza di altri titoli del genere, la contemporaneità con i playoff NFL) Acclaim sembra proprio aver trovato il momento ideale per lanciare **NFL Quarterback Club 2000** su Dreamcast; peccato solo che il risultato finale non sia dei più positivi e che, pur trattandosi dell'unica produzione europea di football americano per Dreamcast, difficilmente gli appassionati di questo sport ne prenderanno in considerazione l'acquisto. L'impatto iniziale con **NFL Quarterback Club 2000** è abbastanza positivo dato che sono presenti un buon numero di opzioni che consentono di impostare numerosi parametri e diverse modalità di gioco in grado di soddisfare anche i videogiocatori più esigenti; amichevoli, play-off, stagioni complete, incontri storici (è possibile rigiocare tutti i Superbowl) sono le principali opzioni messe a disposizione dai programmatori. Una volta impostati tutti i parametri e selezionate le formazioni partecipanti alla partita è il momento di scendere in campo e di cominciare l'incontro vero e proprio; la prima impressione è abbastanza positiva dato che la realizzazione tecnica è decisamente curata sia per le animazioni che per la definizione dei giocatori. Certo, non mancano alcune grossolanità (le dita dei giocatori, ad esempio, sono tutte attaccate) ma in generale non possiamo lamentarci né della grafica né del sonoro che rappresentano certamente i punti di forza del titolo Acclaim; i veri problemi che affliggono **NFL QB Club 2000** infatti riguardano più che altro l'impostazione strutturale del gioco, più segnatamente il sistema di controllo. Nelle fasi difensive e nelle azioni di corsa è ancora possibile riuscire a ottenere qualche risultato discreto, mentre è nei passaggi che tutti i difetti vengono a galla; riuscire a far ricevere la palla a un giocatore è una vera e propria impresa tanto che nelle prime partite è facile concludere con statistiche assolutamente scandalose (4 su 24, per esempio...) e perdere di conseguenza l'incontro. Giocando contro il computer la situazione viene ovviamente aggravata dato che la CPU non ha problemi di ricezione e di completi e, macinando yard su yard riesce quasi sempre ad arrivare alla vittoria finale; è vero che con un po' di allenamento (tra l'altro è presenta anche l'apposita opzione) la situazione può migliorare, ma si tratta comunque di un cambiamento che non riesce a influenzare più di tanto la giocabilità. E' difficile capire perché i programmatori abbiano deciso di apportare modifiche strutturali così evidenti a un titolo che in fonde era più che discreto; a questo punto sarebbe stato meglio prendere la versione Playstation, ridisegnare completamente la grafica e mantenere intatto il motore di gioco. Certo, non sarebbe stato il massimo della vita, ma facendo così i programmatori avrebbero fatto meno fatica, il gioco sarebbe stato certamente migliore, noi saremmo stati più contenti e Acclaim avrebbe venduto un maggior numero di copie... meglio di così...













Tra tutte le simulazioni di football americano che mi è capitato di vedere in questi ultimi anni *NFL Quarterback Club 2000* è certamente una delle peggiori; se infatti pochi appunti possono essere mossi sulla realizzazione tecnica, più che discreta sia per la grafica che per il sonoro, sono diverse le critiche che ci sono venute in mente una volta iniziato a giocare. Il sistema di controllo infatti è decisamente scomodo soprattutto perché non sempre risponde in maniera precisa, causando errori di varia natura sia in difesa che in attacco; proprio a causa di questi problemi le azioni di lancio diventano una vera e propria avventura, ed è difficile riuscire a completare anche un numero esiguo di passaggi. I programmatori di Acclaim quindi, cercando di apportare modifiche rispetto ai precedenti episodi della serie hanno purtroppo sostituito degli aspetti positivi con dei difetti, trasformando un ottimo titolo in un prodotto mediocre.

59 GLOBALE

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Vigilante 8 Second Offense

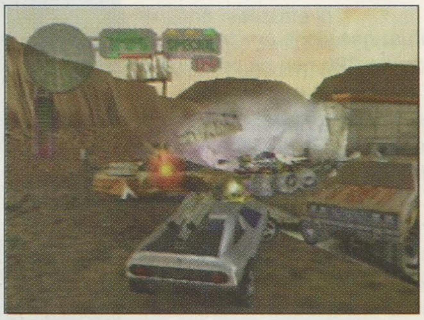
A circa un anno dall'uscita dell'originale, ecco che Activision ci propone una nuova versione, riveduta e corretta di **Vigilante 8** (denominata con notevole originalità **Vigilante 8 Second Offense**); le differenze a livello strutturale non sono però così numerose in questo nuovo titolo che vede i protagonisti del gioco combattere nel passato contro le truppe guidate dal malvagio Slick Clyde che, dopo aver fatto un viaggio nel tempo stanno seminando terrore e distruzione anche negli anni '70. Malgrado questa ambientazione, le varie macchine presenti sono dotate di tutta una serie di armi e di potenziamenti veramente stravaganti e che permettono di trasformare in pochi secondi una normale vettura in un mezzo volante oppure in una sorta di hovercraft in grado di muoversi liberamente nei vari canali presenti in ogni livello; unico vero inconveniente quando si utilizzano queste trasformazioni è rappresentato dal sistema di controllo, non propriamente comodo, che costringe il giocatore a esibirsi in vere e proprie evoluzioni per riuscire a muoversi nella direzione desiderata. Fatta eccezione per quanto abbiamo appena scritto e per l'inserimento di un nuovo sistema di armi che permette di eseguire degli attacchi speciali mediante la pressione combinata di alcuni tasti non vi sono altre particolari novità rispetto alla precedente versione; la struttura di gioco è quindi rimasta immutata nella sua semplicità con il giocatore che, vagando nelle varie ambientazioni deve raccogliere armi e power up cercando contemporaneamente di distruggere i mezzi nemici presenti nel livello. Una delle principali caratteristiche di **Vigilante 8 Second Offense**, che poi rappresenta anche uno dei suoi punti di forza è la notevole frenesia dell'azione; la presenza di diversi nemici e di un compito da portare a termine in ogni missioni (di solito la ricerca e lo spostamento di un oggetto) infatti costringono il giocatore a muoversi con estrema rapidità e a continuare a sparare, a volte anche a caso, pur di riuscire a difendersi dagli attacchi della gang rivale. Avrebbe forse giovato alla struttura di gioco la possibilità di avere almeno un alleato, un supporto in grado di impegnare almeno parzialmente i nemici dato che, soprattutto nei livelli più avanzati diventa frustrante trovarsi a combattere contro quattro macchine dotate di notevole resistenza e di una invidiabile intelligenza artificiale. Per quanto riguarda la realizzazione tecnica sono stati fatti evidenti passi in avanti, anche se non mancano alcuni difetti; lo scrolling, soprattutto utilizzando l'espansione di memoria, mostra evidenti problemi nelle situazioni di maggiore confusione mentre in lontananza è sempre in agguato la nebbia, pronta a nascondere il bad clipping. Senza dubbio apprezzabile invece la cura posta nella realizzazione delle macchine, ricche di dettagli e di particolari, così come sono globalmente apprezzabili anche le musiche, in puro stile anni '70 che accompagnano l'azione in ogni fase di gioco. **Vigilante 8 Second Offense**, pur rappresentando un evidente passo in avanti rispetto al suo predecessore soffre ancora di qualche difetto che speriamo venga rimosso nelle future, nuove, versioni.













SCHEDA GLOBALE 78

CASA PRODUTTRICE	ACTIVISION
GENERE	AZIONE
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Chi ha apprezzato il primo episodio di *Vigilante 8* troverà in *Second Offense* un valido sequel; la struttura di gioco infatti è praticamente rimasta immutata in linea generale e le poche modifiche apportate hanno certamente giovato dato che sono servite a incrementare la varietà d'azione. Miglioramenti sono visibili anche per quanto riguarda la realizzazione tecnica, che purtroppo risente ancora di qualche rallentamento nelle situazioni di maggiore intasamento e di un leggero effetto nebbia sul fondale. La possibilità di giocare in 4 contemporaneamente, unita alla presenza di un buon numero di livelli (e di avversari dotati di una notevole intelligenza artificiale) rappresenta certamente un punto a favore della longevità, anche se bisogna ammettere che proprio a causa dell'elevata difficoltà può insorgere nel giocatore un certo senso di frustrazione e di conseguenza un calo del livello d'interesse. Tutto sommato quindi *Vigilante 8 Second Offense* è un titolo discreto, consigliato principalmente a chi ha giocato e apprezzato il primo episodio della serie.

Lego Racers

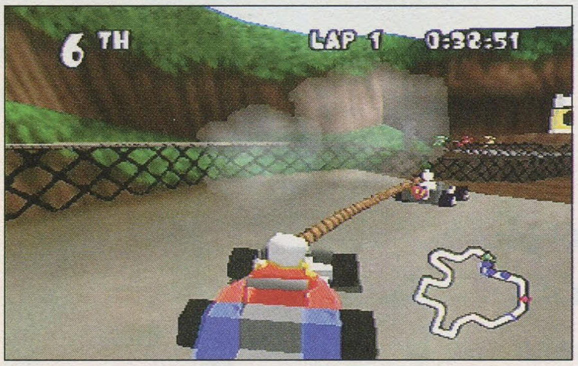
L'espansione della gamma di prodotti Lego sembra non conoscere soste. **Lego Racers** si rivolge al mercato digitale e permette di correre con vari personaggi Lego su piccoli kart costruiti con i mattoncini più famosi del mondo. Il gioco in sé si può spiegare abbastanza in fretta: è una gara di kart che si svolge su un'isola Lego, sulla quale sono stati costruiti diversi circuiti per le competizioni di questo genere. Come di consueto, esistono tanti diversi tipi di paesaggio, per esempio la spiaggia, la foresta misteriosa, il deserto, eccetera. C'è la possibilità di giocare da soli, correndo contro nemici controllati dall'intelligenza artificiale, oppure di coinvolgere un amico per avere un avversario ancora più scaltro e deciso. La sezione dei veicoli è abbastanza interessante perché, oltre a scegliere fra quattro kart prefabbricati, potete anche richiamare uno speciale editor e costruirvi la vostra "belva" personale, con tanto di pilota. Le opzioni che questo editor vi mette a disposizione sono numerosissime: si inizia creando il pilota, che può essere definito con grande ricchezza di dettagli, scegliendo sia il colore sia la forma della testa, delle gambe, eccetera. Una volta creato il pilota, si passa a progettare il kart, sempre usando i mattoncini Lego. Quando avrete finito il vostro capolavoro, non dovrete fare altro che affrontare la pista e vedere chi è il migliore.

La gara è abbastanza classica, nel senso che non sono previste amenità come armi oppure pedoni da spiaccicare (è un gioco per giovanissimi, dopotutto!), però non mancano i bonus speciali e alcuni oggetti divertenti. Ad esempio, i kart dispongono di una specie di corda che termina con un grappino, che può essere usata per agganciare chi vi sta davanti e tirarlo verso di voi per ridurre lo svantaggio.

Per quanto riguarda i tracciati di gara, apprezziamo il tentativo di dare varietà al gioco, però bisogna sottolineare due cose: le piste non sono tante quante vorremmo e il livello complessivo di difficoltà è abbastanza basso. Tutto ciò, come potrete facilmente capire, non aiuta la longevità complessiva, d'altra parte questo non è un prodotto che si rivolge ai veterani dei giochi di guida. I suoi vari aspetti rinforzano l'impressione generale di un prodotto simpatico ma senza particolari aspirazioni che il puro divertimento: la grafica, ad esempio, pur essendo molto colorata non è particolarmente definita o incisiva, e il sonoro non vincerà nessun premio. D'altra parte, lo spirito Lego sta altrove.

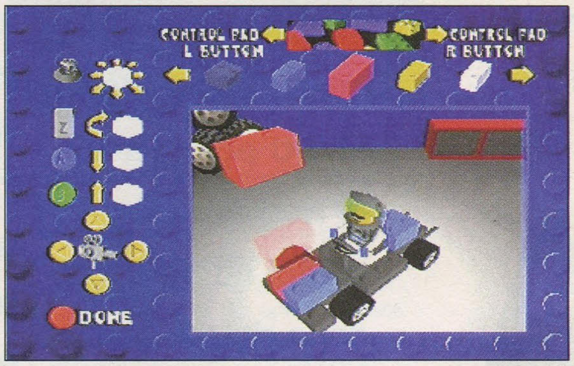


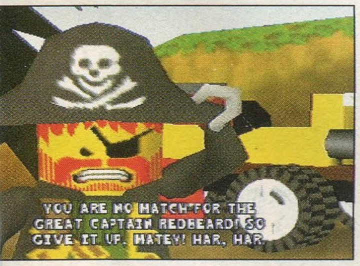


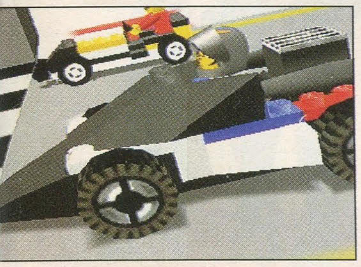












78 GLOBALE

***Lego Racers* è un gioco senz'altro divertente, che offre diversi tocchi interessanti come la possibilità di crearsi la propria auto. La grafica è molto colorata, però non si può ignorare il fatto che i giocatori esperti riusciranno a terminare questo gioco in un batter di ciglio. Non ci sentiremmo di definirlo un classico, ma se volete farvi quattro risate e se non mangiate giochi di guida a colazione, provatelo.**

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	LEGO
GENERE	GUIDA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

MEGA SCONTO PER UN
CON DEI MEGA VANTA

MEGA CONSOLE IL MENSILE CHE TI GUIDA ALLA SCOPERTA DI TUTTI I GIOCHI E LE NEWS DEL MONDO NINTENDO E SEGA TI DA LA POSSIBILITÀ DI ABBONARTI ALLA RIVISTA CON VANTAGGI DAVVERO ECCEZIONALI.

SPECIALE SCONTO.

del 25% se sottoscrivi subito l'abbonamento. Pagherai 53.000 lire anziché 71.500 lire.

PREZZO BLOCCATO.

Sottoscrivendo ora l'abbonamento a Mega Console usufruirai del prezzo bloccato che ti permetterà di ricevere gli undici numeri della rivista senza maggiorazioni, anche se dovesse aumentare il prezzo della pubblicazione.

CONSEGNA GRATUITA.

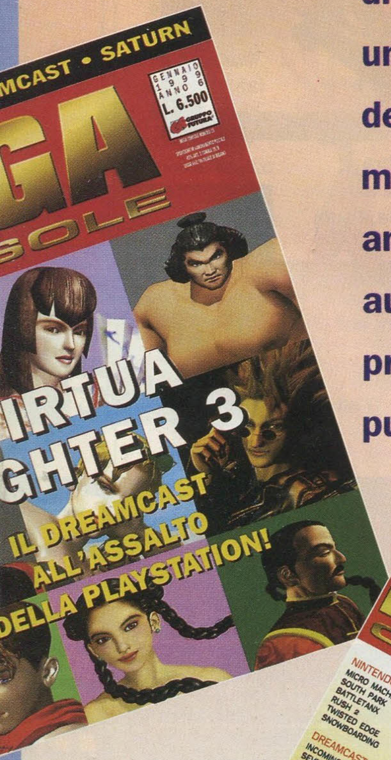
Ogni mese, Mega Console, entrerà a casa tua in modo gratuito, infatti sottoscrivendo adesso l'abbonamento non pagherai nessun supplemento per spese di spedizione.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI.

Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Mega Console, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel.02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il servizio clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

ATTIVAZIONE IMMEDIATA.

Inviando via fax al numero 02/66526300 copia del coupon e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Mega Console.







Allora scegli di abbonarti a Mega

MEGA ABBONAMENTO

GGI!



Cognome ____________________ Nome ____________________

Via e numero ____________________ Cap ________

Città ____________________ Prov. ________ Tel. ____________________

SÌ DESIDERO ABBONARMI PER UN ANNO (UNDICI NUMERI) A *MEGA CONSOLE* ALLO SPECIALE PREZZO DI LIRE 53.000 CHE PAGHERO':

☐ CON BOLLETTINO POSTALE INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. NUMERO DI C/C 38805206
CAUSALE DEL VERSAMENTO ABBONAMENTO A MEGA CONSOLE PER 11 NUMERI

☐ CON ASSEGNO INTESTATO A GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A. CHE ALLEGO

☐ CARTA DI CREDITO: ☐ American Express ☐ Visa ☐ Carta Sì

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ data di scadenza _ _ / _ _

nome e cognome del titolare della carta ____________________

firma del titolare della carta di credito ____________________

L'Editore garantisce la massima riservatezza dei dati da lei forniti e la possibilità di richiederne gratuitamente la rettifica o la cancellazione scrivendo a: Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile, 39 20091 Bresso (MI). I suoi dati verranno utilizzati al solo scopo di inviaLe proposte commerciali (in conformità alla legge 675/96 sulla tutela dei dati personali)

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

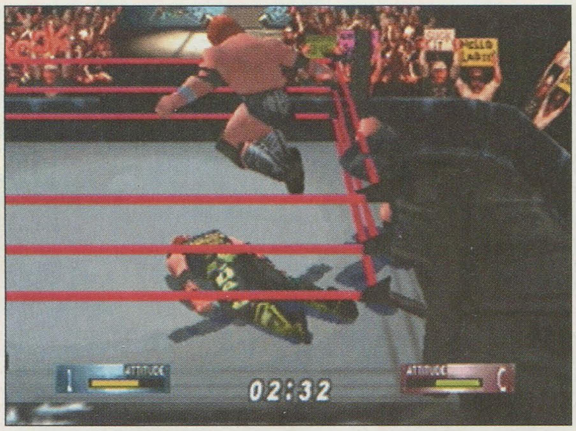
☐ SI ☐ NO Firma ____________________

Console, scegli di essere "MEGA"

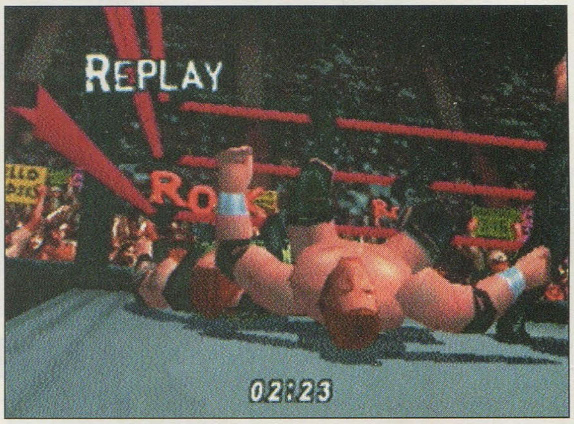
WWF Wrestlemania 2000

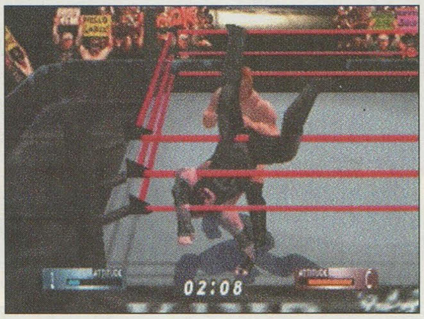
Anche se la dinamica di gioco è sostanzialmente la stessa in tutti i titoli del genere, **WWF Wrestlemania 2000** sembra estremamente realistico e credibile. Per esempio, prima di affrontare il combattimento, avrete la possibilità di ammirare i vostri lottatori preferiti che fanno bella mostra di sé fra le urla della folla e si avvicinano al ring in tanti diversi modi, pronunciando le loro classiche minacce mentre negli altoparlanti pulsa il loro personale tema musicale. Le modalità di gioco sono numerose e vale la pena di spiegarle tutte. In **Wrestlemania**, dovrete affrontare una lunga serie di accaniti combattimenti, superando i vari livelli e scoprendo i lottatori nascosti. Royal Rumble è la sfida più difficile che vi sia mai capitata: dovrete combattere contro un'interminabile ondata di 40 lottatori, che balzano nel ring l'uno dopo l'altro. Scegliendo Pay per View, potrete entrare nei 15 match più importanti in assoluto, affrontando i migliori lottatori di ogni tempo. In King of the Ring, lo scopo è diventare il campione, facendo strage degli avversari in un torneo eliminatorio. Infine, la modalità Exhibition prevede tre diverse opzioni di gioco ed è il classico scontro diretto: una singola partita di puro divertimento, nello stile che preferite: a due giocatori o a squadre.

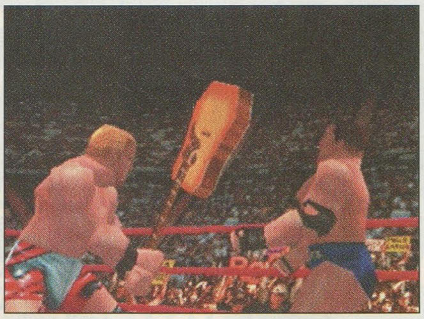
Fin qui, tutto sembra abbastanza stimolante, ma non possiamo mancare di dire qualcosa sulle mosse più o meno speciali. **WWF Wrestlemania 2000** offre una serie di interessanti combo, pugni e calci volanti, colpi di rimbalzo sulle corde, eccetera. È possibile anche buttarsi fuori dal ring e afferrare le armi improprie che ogni tanto vi vengono fornite dalla folla. Per esempio, è impossibile non mettersi a ridere quando il pubblico vi lancia un fantastico bidone dei rifiuti (come hanno fatto a portarlo dentro?), che potrete usare per dire chiaramente ai vostri nemici che cosa pensate di loro.











In questo scintillante panorama non mancano le mosse da KO: ogni lottatore ha la sua, che può usare per dare il colpo di grazia a un avversario ormai quasi sconfitto. In pratica, è sufficiente picchiare l'avversario di santa ragione fino a quando nell'indicatore di energia non appare la scritta "Special": a questo punto, avvicinatevi al nemico, afferratelo, premete il pulsante A e muovete i comandi per effettuare la mossa che farà sputare l'anima al vostro antagonista.

Un'opzione che non mancherà di suscitare entusiasmo è quella che permette di creare un lottatore personalizzato. Anzi, è possibile creare fino a 16 lottatori diversi e salvarli, dopodiché potrete selezionarli ogni volta che vorrete. È possibile definire l'aspetto fisico (colore dei capelli, faccia, eccetera), aggiungere maschere e tatuaggi, scegliere un abbigliamento adatto, definire le mosse speciali, e divertirsi un mondo a creare imitazioni o caricature di lottatori già esistenti.

Ma non è tutto qui: oltre a creare un lottatore, potrete anche realizzare la vostra personale serie di combattimenti per scoprire chi è il più bravo. In pratica, dovete dare un nome al vostro torneo, scegliere l'aspetto della cintura che verrà vinta dal campione, e quindi aprire senza indugio le ostilità!

WWF Wrestlemania 2000 si può giocare da soli e in compagnia. Da soli è un gioco eccezionale, farcito di opzioni ed estremamente longevo, ma sarete lieti di sapere che nelle modalità multigiocatore non perde il suo smalto, anzi, diventa frenetico e spietato, un vero invito a una sana scazzottata di massa. Naturalmente, per essere stimolante a questi livelli, un gioco deve possedere la necessaria qualità tecnica, e _WWF Wrestlemania 2000_ esce vincitore anche su questo punto. I lottatori sono tutti resi con notevole ricchezza di dettaglio, grazie a illuminazioni molto realistiche che fanno ben risaltare il rilievo dei muscoli, senza dimenticare i costumi e il vasto assortimento di mosse animate in modo ineccepibile. I programmatori non hanno dimenticato neppure di prestare particolare attenzione a ciò che si svolge attorno al ring, allo sfondo e alle animazioni di contorno, per esempio la folla, senza le quali un gioco del genere avrebbe inevitabilmente un aspetto "vuoto". Ovazioni, fischi, cartelli con scritte frasi di vario tipo, agitazione di massa e un supporto musicale di elevata categoria sono esattamente la ciliegina sulla torta che ci voleva: vi daranno la carica e vi aiuteranno a superare il confine tra normale azione e pura frenesia che separa un buon gioco da un grande gioco. Perché, naturalmente, questo è un grande gioco.

SCHEDA

GLOBALE **90**

CASA PRODUTTRICE	THQ
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

WCW Mayhem

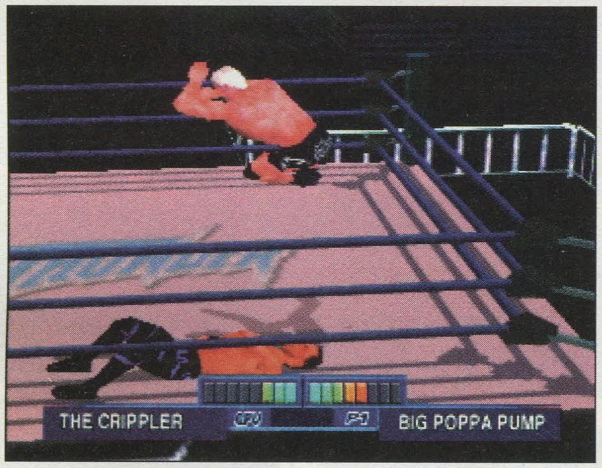
I colossi del wrestling scendono ancora una volta in campo, per dare un bello scossone al mondo dei videogiochi. In **WCW Mayhem** potrete assumere il comando di 50 lottatori della WCW e della NWO per diventare i re indiscussi del ring a furia di mosse spettacolari e proibite. Le opzioni di gioco offerte sono molto numerose: ad esempio, come ormai sta diventando una specie di regola, potrete scendere in campo da soli oppure affrontare una stimolante sfida a quattro giocatori. Ma non finisce qui, perché questo titolo può fare altro per tutti coloro che sanno apprezzare le sottili sfumature del wrestling. La sfida più intrigante è cercare di diventare il miglior wrestler in assoluto, scalando le classifiche e affrontando, uno alla volta, tutti gli altri giocatori, per arrivare alla corona WCW. Una volta conquistato questo trofeo, potrete passare al campionato dei pesi massimi per affrontare una nuova sfida ancora più impegnativa.

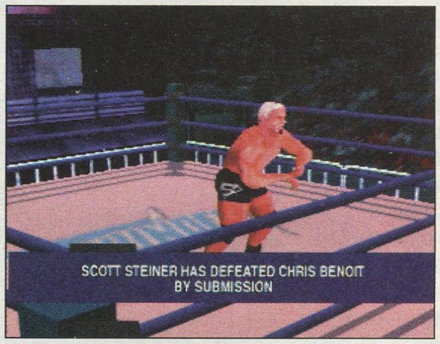
Siamo certi che i veri appassionati non si lasceranno scappare la possibilità di impersonare i loro beniamini, con il celeberrimo Hulk Hogan in testa, per affrontare altri torreggianti colossi sul ring. Ma un'interessante possibilità offerta da **WCW Mayhem** sono i combattimenti fuori dal ring. È possibile proseguire le ostilità in 13 diverse locazioni che si trovano dietro le quinte, come gli spogliatoi e perfino i gabinetti, per chi sogna di mettere alle corde il suo nemico facendolo finire dritto nello scarico del water. Be', non che in questo gioco sia possibile fare una cosa del genere, però in giro (nei cestini, ad esempio) potrete trovare armi improvvisate. Per esempio, nessuno ha mai pensato che una chitarra elettrica possa essere usata come arma impropria, ed è questo il bello.

Insomma, come si vede non mancano i divertenti guizzi di ispirazione, però ci riserviamo di dire che le mosse di **WCW Mayhem** sono un po' illusorie: a prima vista sembrano incredibilmente realistiche, ma in effetti non possono competere con quelle di **WWF Attitude**. Molto buono, invece, il sonoro, formato da un'ottima colonna sonora e da un commento veramente incisivo che dà un reale contributo all'azione e aumenta il livello generale di coinvolgimento del giocatore. D'altra parte, il wrestling è uno sport essenzialmente di spettacolo, dunque non si poteva mancare di sottolineare questo aspetto.

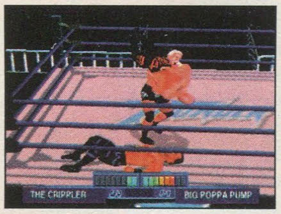


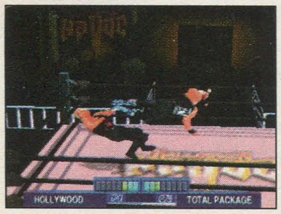












***WCW Mayhem* ha sicuramente i suoi pregi, per esempio un sonoro di ottima levatura, ma giudicando il gioco nel suo insieme non siamo riusciti a evitare di restare delusi. Nonostante la qualità delle mosse (apparente, come abbiamo già detto) e i divertenti combattimenti fuori dal ring, dobbiamo dire che la grafica non è semplicemente abbastanza definita per un gioco del genere, senza contare che la velocità complessiva di movimento non è molto soddisfacente. Anche le numerose opzioni tendono a essere più fumo che arrosto: per esempio, la creazione di un personaggio non funziona come dovrebbe. Nonostante la pura quantità sia sufficiente a intrattenervi per un certo tempo, il punto chiave è che quando avrete esaurito quello che il gioco offre, non tornerete indietro per riprovarci. Se volete un consiglio, lasciate perdere questo titolo e procuratevi *WWF Wrestlemania 2000*.**

70 GLOBALE

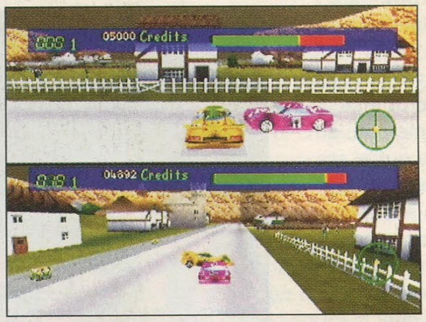
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UIFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

Carmageddon 64

C'è voluto parecchio tempo per far giungere **Carmageddon** anche sul N64, soprattutto tenendo conto del successo trainante che ha avuto la versione PC. Il gioco è ambientato nell'anno 2026 e ci parla di uno speciale campionato automobilistico in cui non ci sono regole e una serie di auto deve correre lungo varie piste popolate da zombi che si possono spiaccicare liberamente. Per la precisione, i livelli sono 30 e sbattere i concorrenti fuori strada è una mossa perfettamente legale. Anzi, se dovessimo dire proprio tutta la verità, è addirittura incoraggiata dal pubblico del futuro, che notoriamente ama questo tipo di azioni violente. Se no, questo campionato non sarebbe mai stato creato, non vi pare? Durante la gara, in pratica, i piloti devono osservare pochi semplici accorgimenti: tenere ben pigiato l'acceleratore, trasformare gli zombi in polpette per guadagnare punti bonus e arrivare ai checkpoint prima che il tempo scada. Non suona difficile, tantopiù che non c'è assolutamente nessun altro limite di cui tenere conto. Potete imprecare fin che vi pare, eliminare chiunque vi stia antipatico e perfino correre senza mai toccare l'asfalto.









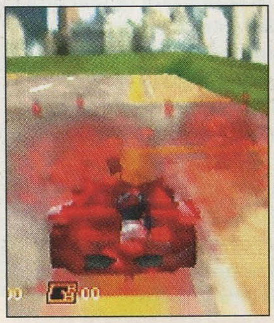


Oltre alla classica gara per un solo giocatore, **Carmageddon** offre anche tre diverse modalità testa a testa (Destruction, Eliminator e Stampede), però non consente di giocare in quattro, e questo è veramente un grosso peccato.

Comunque sia, la modalità Destruction è una corsa contro un altro avversario un cui vince chi per primo riesce a distruggere l'altro, mentre la modalità Eliminator premia chi riesce a spiaccicare per primo 50 zombi, cosa per niente facile, e infine la modalità Stampede è per i fan della velocità pura: si deve tenere l'acceleratore a tavoletta e cercare di superare tutti i punti di controllo disseminati lungo la pista.

Gli scenari prevedono diverse ambientazioni (città, deserto, campagna, eccetera) e offrono l'interessante vantaggio di potersi muovere fuori dai soliti confini della pista. Gli zombi, infatti, spesso si trovano fuori dal tracciato e l'unico modo per investirli a dovere è concedersi qualche brillante escursione sull'erba. Non tutti gli zombi si trovano in campo aperto e sono facilmente visibili: per raggiungere quelli più nascosti è necessario muoversi nelle stradine, lavorando con il freno a mano per stringere le curve.

Ciò detto, dal punto di vista qualitativo **Carmageddon 64** non ci ha assolutamente convinto. Tanto per cominciare, si muove a scatti in modo fastidioso, e nella modalità a due giocatori gli scatti sono ancora più vistosi. Anche a livello di sprite non siamo rimasti assolutamente convinti, perché le auto e gli zombi sono abbastanza scadenti, certamente inferiori a quanto il pubblico si aspetta mediamente da un gioco di guida per N64. Il sonoro è molto deludente: auto da corsa (per giunta del futuro) che fanno il rumore di una Panda non sono proprio il massimo, tantopiù che non ci sono molti altri effetti sonori. Insomma, nonostante il gran numero di livelli, qualcosa ci fa pensare che non avrete nessuna voglia di arrivare fino in fondo e vederli tutti.



No, non ne valeva la pena. *Carmageddon 64* non è assolutamente all'altezza delle altre versioni, né delle aspettative, né della concorrenza. È un gioco graficamente debole, con scenari non particolarmente validi, sprovvisto di un'opzione per giocare in quattro e perfino noioso. Vogliamo dire, se perfino spiaccicare zombi al volante di una grossa fuoriserie è noioso, le cose si mettono proprio male. Avremmo preferito non dirlo, ma questo è uno dei peggiori giochi di guida mai creati per il N64.

SCHEDA GLOBALE 58

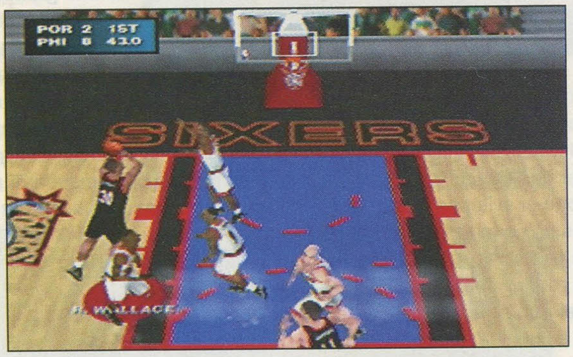
CASA PRODUTTRICE	SCI
GENERE	CORSA
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-2

NBA Live 2000

Le serie dei giochi sportivi sono una costante di fatto nel mondo dei videogiochi: si può stare certi che prima o poi uscirà qualche nuovo titolo del genere a riempire le nostre giornate. Per chi ama il basket, e anche per chi vuole cercare di capire se gli piace o no, è uscito **NBA Live 2000**. Come di consueto, potrete scegliere la vostra squadra fra tutte quelle a disposizione, rigorosamente vere, e affrontare la concorrenza in cinque diverse modalità di gioco. La modalità Exhibition è il modo più classico di iniziare a giocare, con vari livelli di difficoltà, ma chi non ha molta esperienza preferirà l'opzione Arcade: una partita amichevole cinque contro cinque, ottima per imparare i rudimenti del gioco. Se volete fare sul serio, potete affrontare la stagione completa, dal 1999 al 2000, cercando di vincere il maggior numero possibile di partite. Se preferite una sfida da veri uomini, potete passare direttamente alla modalità Playoffs, ovvero alle eliminatorie dirette, in cui l'unico modo di arrivare in finale è non perdere una sola partita. Infine, per coloro che amano la sfida diretta, potete affrontare la sfida dei canestri da tre punti: lo scopo è cercare di metterne a segno il più possibile in un minuto. Insomma, dal punto di vista dell'azione, qui c'è tutto quello che si può desiderare, per tutte le tipologie di giocatori. Per esempio, c'è una sorpresa speciale che aspetta i giocatori, ovvero la sfida diretta con Michael Jordan nel classico campetto americano dei sobborghi, che ci ricorda in modo irresistibile il celebre **One on One** sul Commodore 64. Non a caso, la firma è sempre la stessa: Electronic Arts. In questo particolare scenario di gioco, dovrete sfoggiare tutta la vostra abilità (dopotutto, Jordan è il re dei cestisti) per segnare più punti del vostro antagonista.
Insomma, si può dire con certezza che questo gioco offre praticamente tutto ciò che qualunque tipo di giocatore possa desiderare, e questo ovviamente va a tutto beneficio della longevità.
Quando si prova il gioco, non si può mancare di notare un paio di cose: innanzitutto, l'azione è velocissima, e metterà a dura prova i vostri riflessi. Noi siamo rimasti piuttosto soddisfatti dell'equilibrio di gioco raggiunto, perché quando si crea un gioco tanto veloce c'è sempre il pericolo di sacrificare la precisione e di restringere il campo dei potenziali giocatori ai pochi eletti che hanno un tempo di reazione inferiore al millisecondo. Qui, niente di simile: pur essendo un gioco veloce, non tende a "scappare di mano" e a diventare ingiocabile o confuso. C'è tutta la velocità necessaria a dare l'impressione di un gioco fluido, senza strafare, e in più tutte le azioni speciali sono curate e contribuiscono all'idea complessiva di un prodotto di classe.



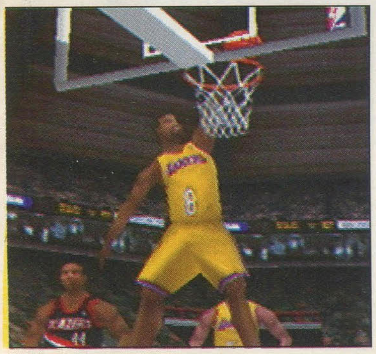












Se state cercando un nuovo gioco di basket, questo non vi deluderà. Dal punto di vista grafico c'è di meglio e non si può dire che i programmatori abbiano spinto al massimo il N64, però la grafica in questo caso non racconta tutta la storia. Ciò che fa la differenza è l'enorme numero di opzioni e la qualità dell'azione di gioco, senza dimenticare il vigoroso contributo del sonoro, con un commento ben calibrato e una serie di temi musicali indovinati che sottolineano a dovere la tensione verso la vittoria.

88 GLOBALE

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SPORTIVO
DISTRIBUZIONE	UFFICIALE
VERSIONE	EUROPEA
NUMERO GIOCATORI	1-4

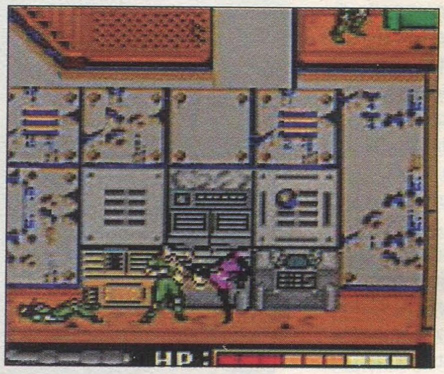
Catwoman

La gatta ladra più famosa dei fumetti americani torna a colpire sugli schermi del Gameboy in questo nuovo platform game che la vede impegnata nel furto di un enorme e prezioso teschio di cristallo scoperto di recente in America latina; ovviamente non si tratta di una missione particolarmente semplice perché, oltre alle numerose guardie che pattugliano il museo di Gotham City, in cui è custodito l'artefatto, Catwoman dovrà affrontare anche la concorrenza di Ra's Al Ghul, nemico di Batman, che vuole combinare il teschio con uno specchio laser per creare una potentissima arma in grado di distruggere in pochi attimi un'intera città. Partendo quindi dall'interno del museo, Catwoman dovrà combattere con guardie, saltare e utilizzare tutte le doti feline a sua disposizione per riuscire infine nella sua missione; l'azione si sviluppa in maniera abbastanza classica e la struttura di gioco non si distacca più di tanto dai canoni tipici di questo genere di produzioni. Gli appassionati del fumetto apprezzeranno sicuramente la possibilità di controllare la propria ladra preferita, ma la mancanza di originalità è un elemento abbastanza rilevante soprattutto se consideriamo che per Gameboy sono disponibili una quantità veramente impressionante di titoli del genere e che la concorrenza è spietata; malgrado si tratti di una licenza di un fumetto, **Catwoman** non può contare neanche su una realizzazione tecnica particolarmente curata. Intendiamoci, il titolo Kemco è caratterizzato da una grafica e da un sonoro di buona fattura, solo che la dimensione degli sprite piuttosto ridotta e una maggiore cura in alcune animazioni avrebbe certamente giovato al look del gioco. Globalmente **Catwoman** rimane un titolo più che discreto, che però non riesce a emergere dalla massa di platform game che continuano a uscire per Gameboy.







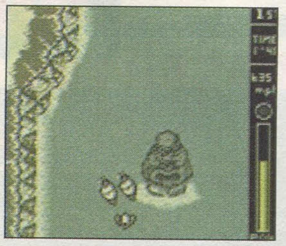


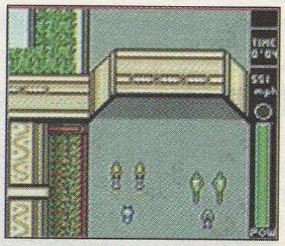
SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KEMCO
GENERE	PLATFORM
GLOBALE	78

Star Wars Episode I Racer

Le corse automobilistiche non hanno mai riscosso particolare successo su Gameboy, ma se il gioco è ispirato a una delle produzioni di maggiore successo della storia del cinema (malgrado la non eccelsa qualità della trama...) è facile aspettarsi un discreto interesse da parte del pubblico. **Star Wars Episode I Racer** offre al giocatore la possibilità di rivivere una delle scene più apprezzate del film, la gara sui pod, partecipando a un vero e proprio campionato suddiviso in 15 diverse prove ambientate in 5 mondi (Tatooine, Ando Prime, Baroonda, Mon Gazza e Malastare); le particolarità principali della struttura di gioco sono la presenza per ogni gara di soli due pod e il fatto di poter progredire alla prova successiva solamente vincendo la gara che si sta affrontando. Una volta battuto un avversario, oltre all'onore e alla gloria si ottiene un premio decisamente più importante e interessante, ovvero il pod dello sconfitto; in questo modo quindi con il progredire del gioco si ha la possibilità di scegliere il proprio mezzo preferito, provando tutta una serie di pod conquistati a suon di vittorie. Non crediate comunque che primeggiare sia così semplice dato che gli avversari controllati dalla console sono decisamente abili e che il controllo del pod non è, almeno per le prime fasi, dei più semplici. A rendere la guida leggermente più complessa ci pensa anche l'inquadratura prescelta dai programmatori; la visuale dall'alto adottata infatti non permette di avere un'ampia visione della pista, anche se la presenza di frecce indicatrici sopperisce in parte a questo problema; la realizzazione tecnica è tutto sommato di buon livello, anche se gli effetti sonori avrebbero potuto essere curati con maggiore attenzione e la presenza del Rumble Pak nella cartuccia consente di avvertire "fisicamente" sia l'utilizzo dei turbo che eventuali uscite fuoripista. Il giudizio globale su **Star Wars Episode I Racer** è quindi positivo; certo non si tratta di un capolavoro, ma rimane comunque un prodotto interessante e divertente.



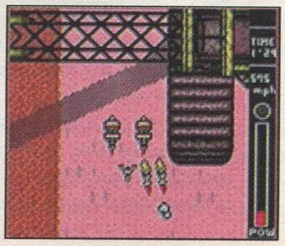


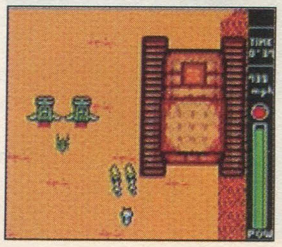


SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	LUCASARTS
GENERE	CORSA
GLOBALE	83

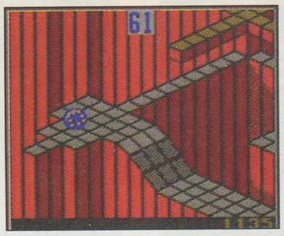




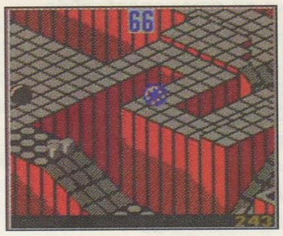


Marble Madness

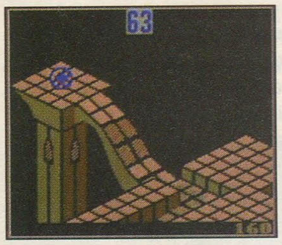
Ancora un grande classico degli anni '80 approda su Gameboy, o sarebbe meglio dire ritorna dato che per il piccolo portatile di casa Nintendo è già stata prodotta una versione di **Marble Madness**; in questo caso però si tratta di una edizione riveduta e corretta, almeno per quanto riguarda la grafica e adattata alle potenzialità del Gameboy Color. Nulla è invece cambiato nell'impostazione strutturale del gioco in cui, nei panni di una piccola pallina di marmo dovrete superare ostacoli e insidie di ogni genere per riuscire a raggiungere e superare la linea del traguardo. Oltre infatti a percorsi tortuosi e a strade di dimensioni ristrette, sono presenti anche diverse presenze ostili, sfere colorate avversarie, mangiatori di palline e molto altro ancora, la cui unica funzione è quella di farvi perdere preziosi secondi e di rallentare la vostra folle corsa; eh sì,

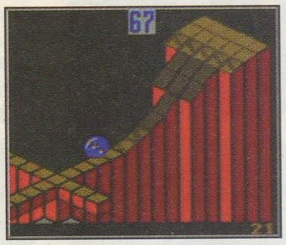


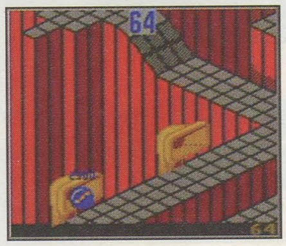




perché, se non bastassero tutti gli intoppi appena citati, i programmatori di **Marble Madness** hanno avuto l'insana pensata di inserire anche un tempo limite, peraltro sempre più ristretto. Proprio per questo motivo ogni caduta e ogni contatto con il nemico può risultare letale e togliere quei secondi fondamentali per il raggiungimento del traguardo. Per un gioco del genere, in cui la velocità dei movimenti e la fluidità dell'azione ricoprono un ruolo fondamentale sono necessarie due componenti, ovvero una realizzazione tecnica chiara e ben definita e un sistema di controllo semplice e preciso; nessuna lamentela può essere fatta per quanto riguarda la grafica mentre purtroppo è proprio il controllo a mostrare qualche lacuna, soprattutto quando si eseguono alcuni movimenti rapidi e repentini. Proprio a causa di questo difetto **Marble Madness** vede calare in maniera evidente la valutazione globale; se avete amato l'originale potreste anche prendere in considerazione l'acquisto di questa versione per Gameboy Color, tenendo comunque ben a mente che non si tratta di un titolo esente da difetti.







SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	MIDWAY
GENERE	AZIONE
GLOBALE	61

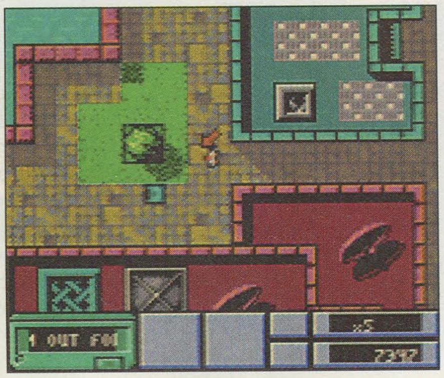
Grand Theft Auto

Uno dei titoli più controversi usciti in questi ultimi anni approda anche su Gameboy in questa versione che, nella struttura di gioco non si differenzia più di tanti dalle edizioni prodotte per console più potenti; nei panni di un giovane e volonteroso aspirante criminale il giocatore deve compiere tutta una serie di missioni per riuscire a migliorare la propria fama e la propria posizione all'interno dell'organizzazione. Una volta appreso il compito da eseguire non resta che mettersi in moto, salire sulla macchina e cominciare a girare per la città, facendo ben attenzione a evitare i poliziotti presenti, oltre agli scagnozzi delle bande rivali; una volta giunti a destinazione non resta che eseguire il proprio compito per poi ripartire e passare alla fase successiva. Le missioni sono abbastanza varie (rapine in banca, furti di macchine, fughe dalla polizia giusto per fare qualche esempio...) e la loro notevole quantità (oltre 100) è garanzia di longevità per un titolo che, pur non raggiungendo livelli qualitativi elevatissimi (non si tratta di un capolavoro) può essere comunque considerato una buona aggiunta alla collezione degli amanti dei giochi d'azione. La realizzazione tecnica è tutto sommato buona, con un scrolling sempre fluido e ambientazioni abbastanza varie e ricche di dettagli mentre il sistema di controllo mostra qualche piccola lacuna soprattutto in corrispondenza di alcuni cambi di direzione. Tutto sommato si tratta comunque di una conversione riuscita in maniera positiva dato che i programmatori sono riusciti a trasportare anche sul piccolo Gameboy tutte quelle caratteristiche che hanno reso tanto popolare la versione Playstation; **Grand Theft Auto** è quindi un titolo decisamente interessante e che tutti gli appassionati del genere non possono lasciarsi scappare.









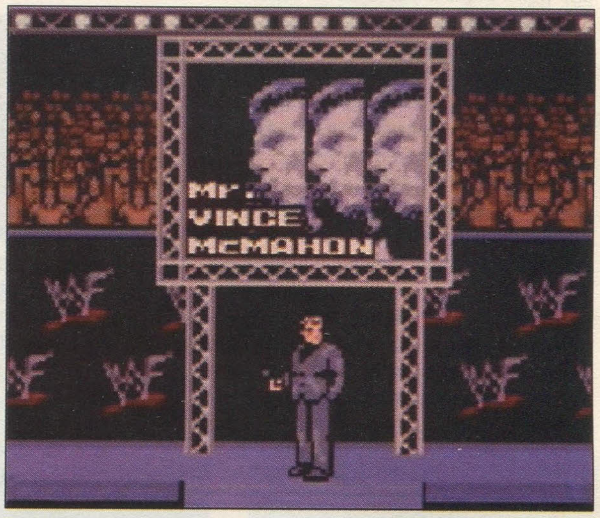
SCHEDA

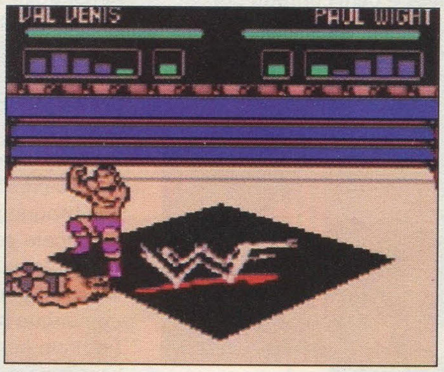
CASA PRODUTTRICE	ROCKSTAR
GENERE	AZIONE
GLOBALE	82

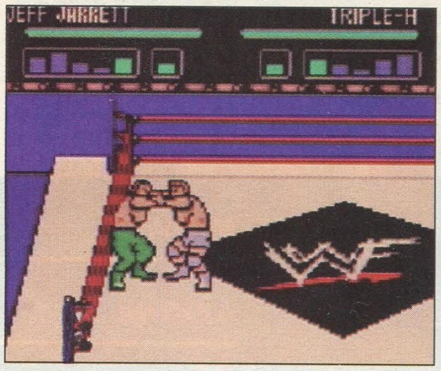
WWF Wrestlemania 2000

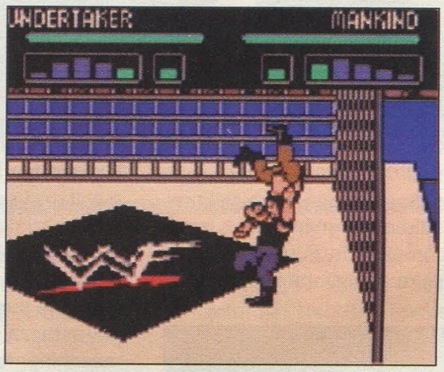
Se volete rivivere in maniera simulata tutti gli incontri che hanno caratterizzato la passata stagione, ma soprattutto se desiderate affrontare nuove ed emozionanti sfide con i più famosi e violenti lottatori attualmente in circolazione allora non potrete che apprezzare **WWF Wrestlemania 2000**; il nuovo titolo di THQ infatti vi offre la possibilità di salire sul ring impersonando una notevole quantità di diversi combattenti, ognuno dotato di caratteristiche leggermente differenti in tutta una serie di incontri di varia natura. Match all'interno di una gabbia, Survivor Series e sfide di coppia rappresentano le principali opzioni di gioco per un titolo decisamente ricco sotto questo punto di vista; peccato che, come purtroppo è già accaduto con la stragrande maggioranza di produzioni del genere per Gameboy (e più in generale con tutti i picchiaduro), una volta saliti sul ring tutti i buoni propositi e i particolari interessanti passano in secondo piano a causa di evidenti problemi nella struttura di gioco. Il problema principale di **WWF Wrestlemania 2000** non è tanto la realizzazione tecnica, comunque non particolarmente brillante soprattutto per quanto riguarda le animazioni, bensì l'impostazione di gioco, la struttura vera e propria, troppo semplice e poco elaborata; vagare senza motivo sul ring, cercando di abbrancare l'avversario per poi continuare a premere con violenza i tasti nel tentativo di eseguire una mossa non è particolarmente divertente e, una volta passato l'entusiasmo iniziale dovuto alla presenza di famosi lottatori e delle rispettive mosse, questi difetti emergono in maniera ancora più evidente. Per tutti i motivi appena elencati è abbastanza evidente che anche gli appassionati del genere dovrebbero ponderare con attenzione l'acquisto di **WWF Wrestlemania 2000**, dato che dietro a una licenza altisonante si trova un titolo abbastanza povero di idee e di qualità.











SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	THQ
GENERE	SPORTIVO
GLOBALE	65

Track'n Field GB

Con l'avvicinarsi delle Olimpiadi era facile prevedere che qualche software house si sarebbe lanciata nella produzione di titoli dedicati all'atletica leggera, più in particolare alle discipline più famose e popolari; il ruolo di apripista tocca a Konami che con **Track'n Field GB** rispolvera anche uno dei grandi classici della storia dei videogiochi che tanto successo ha riscosso sia nella versione coin-op che in quelle casalinghe. Le dieci prove disponibili sono quelle classiche del decathlon (100 metri, lancio del peso, del disco e del giavellotto, salto in alto e in lungo, 110 ostacoli, 400 metri e 1500 metri) e sono strutturate tutte in maniera abbastanza semplice; per le prove di corsa l'unica operazione da compiere è la continua pressione dei Tasti A e B mentre per le prove di lancio e per i salti bisogna, dopo aver acquisito una buona velocità, stabilire l'angolazione del lancio o del salto. Queste prove possono essere affrontate sia in un vero e proprio torneo con tre avversari controllati dalla console che singolarmente; sono inoltre disponibili due ulteriori modalità di gioco, una per le sfide contro un avversario umano e una denominata Training in cui, prendendo il controllo di un giovane e inesperto decatleta, bisogna migliorare le proprie prestazioni fino ad arrivare a competere con i grandi campioni della specialità. **Track'n Field GB** è tutto sommato un titolo abbastanza divertente, discretamente realizzato e tutto sommato abbastanza longevo; la presenza infatti di nove diversi personaggi (di cui solo sette selezionabili sin dall'inizio) e di rivali sufficientemente abili garantisce una sfida di buon livello, non particolarmente complessa (la struttura è quanto di più semplice si possa immaginare) ma globalmente abbastanza apprezzabile.

SCHEDA

CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	SPORTIVO
GLOBALE	83

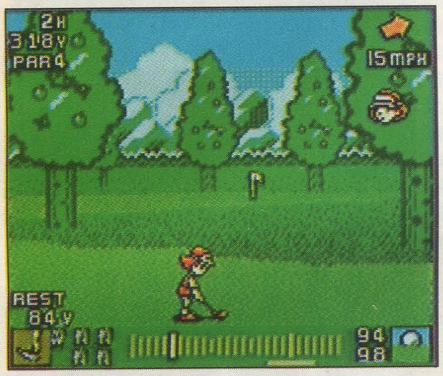
Mario Golf

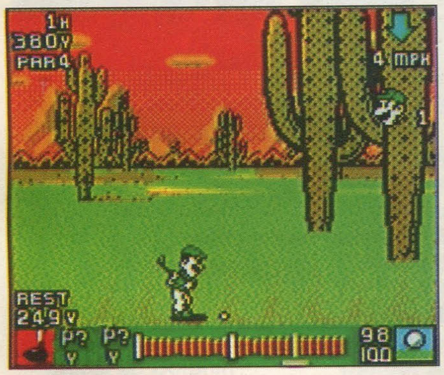
Dopo aver giustamente riscosso notevole successo nella versione per Nintendo 64, **Mario Golf** approda finalmente anche su Gameboy Color in questa nuova avventura golfistica ricca di elementi e di spunti interessanti; i programmatori hanno voluto infatti, per rendere più interessante e coinvolgente l'azione, inserire tutta una serie di novità e di opzioni di gioco in grado di mantenere elevato l'interesse per un lungo periodo di tempo. In questa ottica deve essere inquadrata la presenza di ben quattro percorsi, di diversi personaggi segreti che possono essere scoperti solamente ottenendo particolari risultati e di una modalità di gioco in stile RPG che offre un interessante diversivo rispetto alla normale partita di golf. Partita che è curata sin nei minimi dettagli e che utilizza, nella classica tradizione del genere, un sistema di controllo basato sulla doppia pressione di un tasto per determinare sia la potenza che la precisione del colpo; ovviamente non mancano le insidie, rappresentate dai soliti bunker e da ostacoli d'acqua, così come non manca la possibilità di imprimere effetti per contrastare la forza del vento o per superare i sopracitati ostacoli. La struttura di gioco, studiata con estrema attenzione dai programmatori nipponici riesce quindi a offrire ore e ore di divertimento, supportata anche da una realizzazione tecnica tutto sommato di buonissimo livello; l'azione su schermo è sempre chiara e mai confusa (anche perché non ci sono molti elementi in movimento) e le ambientazioni sono globalmente ben studiate, sia nella visuale che precede ogni tiro che in quella a volo d'uccello in cui viene mostrata la traiettoria e il punto d'impatto della pallina. Buone le animazioni dei vari golfisti così come è tutto sommato apprezzabile anche l'accompagnamento sonoro, abbastanza limitato ma comunque adatto a questo genere di gioco; ancora una volta quindi Nintendo dimostra la sua superiorità nella produzione videoludica. **Mario Golf** infatti è un piccolo capolavoro del genere, che tutti i possessori di Gameboy dovrebbero acquistare senza esitazioni.













SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	NINTENDO
GENERE	SPORTIVO
GLOBALE	92

Konami GB Collection Vol. 1

Nel corso degli anni Konami ha prodotto un numero veramente impressionante di titoli di elevata qualità e questa prima **Collection** per Gameboy racchiude alcuni dei grandi classici del passato; i programmatori nipponici hanno deciso di rimanere fedeli all'originale e di non apportare particolari modifiche (eccezion fatta per l'ovvia aggiunta del colore...) sia alla struttura di gioco che alla realizzazione tecnica. Ecco quindi che i quattro titoli presenti (**Gradius**, **Castlevania**, **Konami Racing** e **Probotector**) sono impeccabili riproduzioni delle versioni disponibili ormai da anni in versione monocromatica, mantenendo intatti i numerosi pregi e anche qualche difetto; anello debole della catena è senza dubbio **Konami Racing**, corsa di Formula 1 con inquadratura dall'alto che risente di un'eccessiva semplicità e della quasi totale incapacità dei piloti controllati dalla console. Se uniamo questi problemi a una grafica non certo impeccabile, caratterizzata soprattutto da uno scrolling non particolarmente veloce è facile comprendere che questo è il titolo meno interessante del lotto; decisamente più positivo il giudizio per quanto riguarda **Castlevania** e **Probotector**, titoli d'azione incentrati anche sulla distruzione di numerosi nemici decisamente ben strutturati e curati sin nei minimi dettagli (l'unico appunto da fare a **Castlevania** è la lentezza di movimenti del protagonista, comunque sopportabile). A completare questo poker di giochi ci pensa **Gradius**, classico shoot'em up convertito ormai su qualsiasi formato; anche in questo caso la valutazione globale non può che essere positiva, considerando anche la penuria di sparatutto di qualità per Gameboy. **Konami GB Collection Vol. 1** rappresenta quindi un'interessante opportunità per chi ancora non possiede questi grandi classici, tutti grandi classici eccezion fatta per **Konami Racing**, appena sufficiente.

SI RINGRAZIA CRAZY VIDEO PER LA CARTUCCIA

SCHEDA	
CASA PRODUTTRICE	KONAMI
GENERE	AZIONE
GLOBALE	82

MEGA trix

Piaciuto South Park? Bene, non abbiamo nemmeno un trucco né per N64 né per DC per nessuno dei giochi ispirati al nuovo mito dei cartoni moderni, ma solo per questo numero. In compenso, quanto sarebbe bello che i cheat si potessero applicare al televisore per togliere i "beep" che censurano le parolacce del cartoon, che poi sono la vera colonna portante di South Park. Questo non ci impedisce di aprire un dibattito: l'avete mai visto in versione originale? E' cento volte meglio, ma allora questo significa che noi odiamo le localizzazioni in italiano dei videogiochi? Sarebbe ora che tutti imparassimo l'inglese? Ci vorrebbero doppiaggi in varie lingue come sui DVD? Ho messo molta carne al fuoco oggi. Scriveteci e diteci cosa ne pensate!

JET FORCE GEMINI

NINTENDO 64

Personaggi Segreti da Sbloccare e Teste Aliene da Collezionare

Se avete giocato al nuovo sparatutto di Rare nella modalità multiplayer, saprete che è eccezionale così com'è! Tuttavia non vi andrebbe di usare qualche altro personaggio oltre a quelli già disponibili? Se la risposta è sì, non dovete fare altro che toccare i totem nella modalità per un singolo giocatore.

Personaggi Segreti

Formica gialla - Toccate il totem a Goldwood nei panni di Vela.
Formica blu - Toccate il totem sulla SS Anubis, nella stanza del generatore al secondo piano nei panni di un personaggio qualsiasi.
Formica rossa - Toccate il totem nella base militare di Ichor nei panni di Juno.
Formica verde - Toccate il totem nella zona di scarico merci a bordo della Spawnship.

Raccogliete le Teste!

Quando si uccide un alieno, la sua testa non sparisce così in fretta quanto il resto del corpo. Raccogliendo 100 di queste teste vi aggiudicherete il cheat del sangue iridato.







SHADOW MAN

NINTENDO 64

Altri Personaggi Segreti da Acquisire

Questo inquietante sparatutto ha già fatto venire i brividi a numerosi giocatori con la sua trama in puro stile Edgar Allan Poe e la sua eccezionale giocabilità. Ma impadronirsi dei cheat è un'avventura a se stante, tanto è difficile!

Il Rottweiler
Uccidete il Video Nasty Killer, quindi attraversate le stanze finché non vedete la scritta 'Cheat Enabled' sullo schermo.

LeRoi in fiamme
Finite il Temple of Life. Qui vi ritroverete al cospetto di cinque altari: correte al secondo da destra.



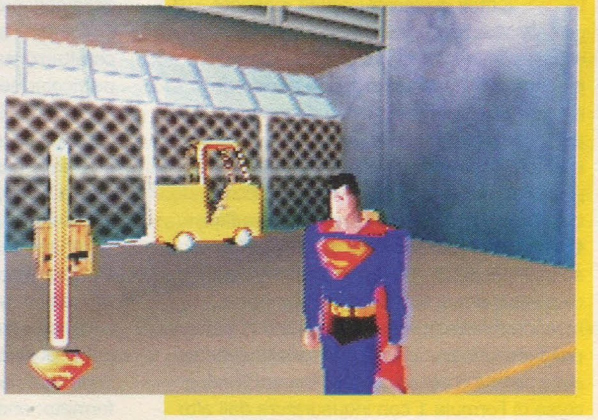


SUPERMAN

NINTENDO 64

Selezione del Livello

Usate il punto di salvataggio e resettate, quindi evidenziate la scritta 'Load Game'. A questo punto, quando vi viene chiesto di inserire il Rumble Pak, premete il tasto A mentre tenete premuti simultaneamente il tasto L e il tasto B.



DUKE NUKEM: ZERO HOUR

NINTENDO 64

Ricompense per Aver Finito i Livelli e Il Gioco
Se amate gli sparatutto in cui il protagonista è armato con un fucile, questo è sicuramente il gioco migliore che possa capitarvi per le mani.
Duke è senza dubbio uno dei migliori uomini-arsenale che siano mai approdati al Nintendo 64.
Completando i livelli o arrivando alla fine del gioco è possibile impadronirsi di una montagna di extra. Eccovi quelli che ci piacciono di più...

Personaggi Supplementari per la Modalità Multiplayer
Arrivando alla fine del gioco potrete accedere alle modalità First Person e Action Nukem. Quest'ultima consente a Duke di uccidere i nemici con un solo colpo.

Nuove modalità di Gioco
Ogni volta che si completa un livello il menù si arricchisce di un nuovo personaggio da controllare nella modalità Multiplayer. E nuove sono anche le armi con cui questi elementi scendono in campo.

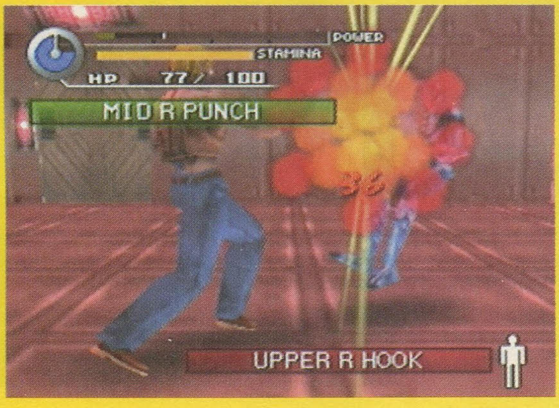


HYBRID HEAVEN

NINTENDO 64

Trucchi da Fantascienza
Non sarà il miglior gioco mai realizzato per Nintendo 64, ma fa la sua decorosa figura.
Arrivati alla fine del gioco, potrete ricompensare le vostre fatiche con un paio di extra.

Personaggi Segreti
Potrete giocare nei panni del presidente Weller arrivando alla fine del gioco dopo aver regolato la difficoltà su 'Ultimate'. Sulla schermata col titolo del gioco, premete L, R, L, R e START.
Potrete giocare nei panni di un alieno arrivando alla fine del gioco dopo aver regolato la difficoltà su 'Ultimate'. Sulla schermata col titolo del gioco, premete L, R, L, R e R.



GAUNTLET LEGENDS

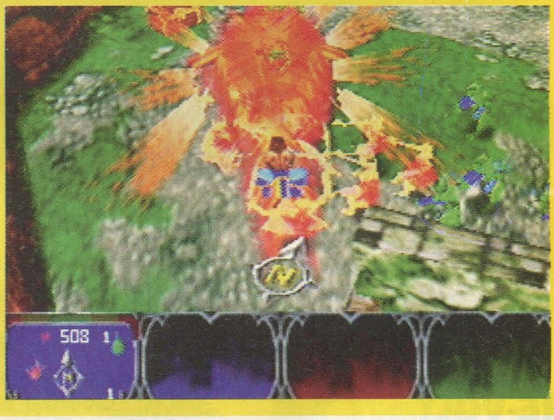
NINTENDO 64

Nuovi Personaggi e Armi Più Potenti
Per scovare i segreti di questo gioco occorre seguire una procedura simile a quella richiesta da Shadow Man: in pratica non è possibile accedere alle nuove opzioni se prima non ci si è impadroniti di un determinato oggetto nascosto nel gioco.

Personaggi Segreti
Falconess - Raccogliete 50 monete nella sezione bonus di Castle World.
Minotauro - Recatevi al livello di Fourth Mountain. Cercate gli interruttori e mettetevi sopra la porta recante l'immagine del teschio, quindi raccogliete 50 monete.

Armi Potenziate
Aumentate la potenza del personaggio fino al livello 10, così la vostra arma crescerà nelle dimensioni e seminerà più danni. Il fenomeno si ripete ai livelli 75 e 99. Approfittatene!





ZOMBIE REVENGE

DREAMCAST

Vestiti Alternativi
Evidenziate il personaggio che volete, tenete premuto START e premete X, Y o B per iniziare a giocare.

I cheat
Giocate il minigioco sul VMS per far scaturire una lista di cheats nel modo originale: energia infinita, selezione stage, continue infiniti e tempo illimitato.



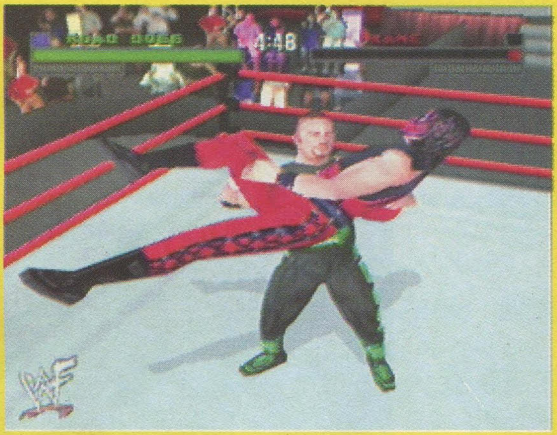
WWF ATTITUDE

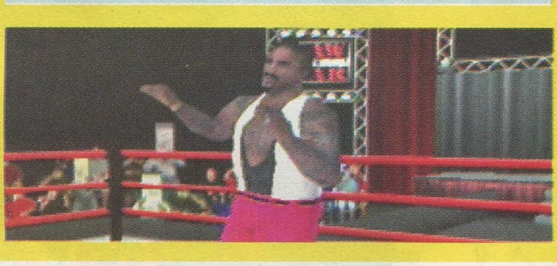
NINTENDO 64

Altri Extra per Tutti i Picchiatori che ci Leggono
Molte persone ci hanno telefonato chiedendoci come si fa a selezionare i costumi supplementari dei lottatori. Be', purtroppo è impossibile, ma i trucchi che andiamo a proporvi dovrebbero farvi digerire meglio questo amaro boccone...

Vittoria Gratuita
Selezionate la modalità Career e mettetevi a giocare a King of the Ring, quindi premete START per inserire la pausa. A questo punto abbandonate il match, quindi recatevi alla schermata delle statistiche. Scoprirete così di aver vinto comunque!

Nuovi Sottofondi Musicali
Regolate l'opzione Change Language su 'Teen', così Chyna e Mark Henry si scambieranno il tema musicale e il discorso che fanno sul ring.



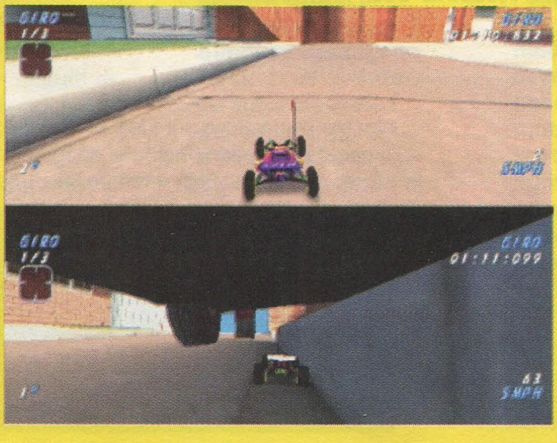


RE-VOLT

DREAMCAST

Tutto di Tutto
Le macchinine meritano tutto il nostro rispetto e tuti i nostri trucchi!

Tutte le Macchine: Inserite CARNIVAL come nome
Tutti i Tracciati: Inserite TRACKER come nome
Far Scorrere le Armi: Inserite SADIST come nome, poi premete L+R mentre giocate.



XENA WARRIOR PRINCESS

NINTENDO 64

Despair ai vostri ordini!
Nel menù principale premete, usando il pad analogico, DESTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA , DESTRA. Poi, dopo aver sentito il suono di una campanella, premete C SINISTRO, C DESTRO, C SINISTRO, C DESTRO. A questo punto Despair diventerà un personaggio che potrete controllare.



TONIC TROUBLE

NINTENDO 64

Problemi Finiti
Tonic Trouble è un gradevole piccolo platform che si gioca con piacere sino alla fine. Forse, è un po' facile. Ciononostante molti giocatori hanno difficoltà a trovare alcuni degli oggetti di cui occorre impadronirsi. Be', ora non l'avranno più!

Acquisizione di Tutti gli Oggetti
Quando incontrate Doc per la prima volta, mettetevi sopra il fungo situato nelle sue immediate vicinanze e mettetevi a fissarlo, quindi tenetevi pronti a comporre una sequenza impressionante col pad! Eccovi la sequenza: L, L, ALTO col joystick analogico, BASSO col joystick analogico, ALTO con la croce direzionale, BASSO con la croce direzionale, C ALTO, C BASSO, C SINISTRO, C DESTRO, C ALTO, C ALTO, C SINISTRO, C SINISTRO, C DESTRO, C DESTRO, C ALTO, C ALTO, C BASSO, C BASSO, ALTO col joystick analogico, BASSO col joystick analogico, SINISTRA col joystick analogico, DESTRA col joystick analogico, START. Non tarderete a trovarvi in possesso di tutti i poteri e gli oggetti!





Spartacus 2000
Ecco i lottatori del nuovo millennio...

STAR GLADIATOR 2

DREAMCAST

Nei panni di Kaede: Posizionate la selezione su Rain. Ora premete GIU', GIU', SINISTRA, SINISTRA, SU.

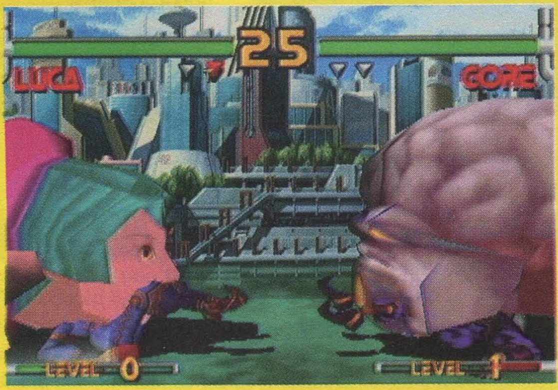
Nei panni di Rai-On: Posizionate la selezione su Byakko. Ora premete SU, GIU', SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, SU.

Teste giganti: Mentre usate Gore o Luca premete GIU' tre volte in modo si adagino al suolo. A questo punto, se premete START le teste diventeranno mastodontiche.

Evil Gamof: Tenete premuto START prima di scegliere Gamof. Avrete così a disposizione la versione malvagia di Gamof.









Nei Panni di Gill

STREET FIGHTER III W IMPACT

DREAMCAST

Vale sia per SFIII che per Second Impact. Nello schermo di selezione dei personaggi, evidenziate Sean e permete SU due volte.

Nei Panni di Shin Gouki
Vale solo per Giant Impact. Selezionate l'Arcade Mode. Non perdete round, ottenete almeno 3 perfect e non più di 3 vittorie "cheese" prima di raggiungere l'ultimo boss. Arriverà Gouki che farà fuori il boss finale. Nel secondo round sarete voi a dover affrontare Gouki mentre ha ancora almeno una super di scorta. A questo punto Gouki resusciterà come Shin Gouki. Battetelo (potete perdere un round ma non continuare). Per selezionarlo, evidenziate Gouki nello schermo di selezione, tenete premuto START e premete qualsiasi pulsante.



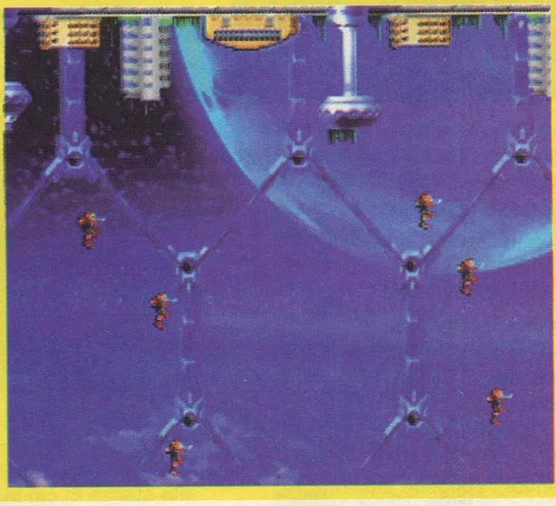


Il Menù dei Cheat

BAKURETSU MUTEKI BANGAIOH

DREAMCAST

Mettete come nome tre marmotte (è uno dei caratteri alla fine dell'alfabeto). Poi andate alle Extra Options tornando indietro dallo schermo delle opzioni. Avrete a disposizioni numerosi cheat (tra cui l'invincibilità) e potrete anche selzionare uno dei 44 livelli.



MEGA trix Shadow Man

La Guida - Seconda e ultima parte

Siete pronti a vanificare i piani di Legione una volta per tutte? I Cinque cercheranno di fermarvi, ma noi vi aiuteremo a prenderli a calci nel sedere...

Sommario
- Chi uccidere
- Come sopprimere i nemici
- Quali armi usare
- I segreti del gioco
- L'ubicazione delle 120 anime prave

ASYLUM PLAYROOMS

10 anime prave e un frammento del Retractor da agguantare

È tempo di addentrarsi più profondamente in quel covo di folle malvagità che è l'Asylum. Oltre a celare un altro frammento del Retractor, questo livello ospita il Violator, un'arma di ineguagliabile potenza.



Oltrepassate il cancello situato presso L'Eclipser. Attraversate il ponte, quindi immergetevi nel liquido e attraversate il tunnel. Usate la chiave sulla console.
Attraversate il nuovo tunnel, quindi scendete lungo la rampa fino a raggiungerne l'estremità inferiore e mettetevi a cercare Teddy.

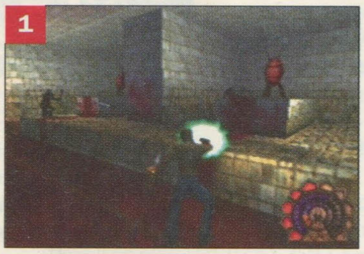


Risalite la rampa per tornare alla porta, quindi attraversate il ponte. Raggiunto il corridoio, voltate a sinistra e varcate la porta col pentagramma per raggiungere il Retractor.

Liberate il Trueform

Il primo dei guerrieri cadaverici dell'esercito oscuro di Legione vi attende.

Per liberare questo essere dalla cella in cui è rinchiuso, cercate e azionate l'apposito interruttore.



Tornate alla stanza gialla. Passate attraverso il condotto, salite lungo la rampa e varcate la seconda porta. Usate la console, passate attraverso il condotto e andate avanti per raggiungere il Govi, quindi azionate l'interruttore visibile nella stanza.



Uscite andando prima a destra e poi a sinistra, quindi andate alla sinistra del ponte e raccogliete i due Govi. Sparate al macigno sulla sinistra, quindi seguite il tunnel. Abbiate cura di ignorare la stanza gialla e attraversate il tunnel per raggiungere due Govi.

Non e` ancora finita

Ci sono ancora innumerevoli power up da raccogliere.

Impadronitevi di tutto ciò che può esservi utile. Tornate qui in un secondo tempo con i Marcher Gads per entrare in possesso di alcuni Govi.



Tornate alla stanza con la fune e oltrepassate l'altra porta per acquisire un Govi, quindi tornate alla stanza in cui si trovano il sangue e la rampa e attivate la console situata all'estremità opposta di quest'ultima.



Addentratevi nel condotto. Varcate la porta sulla sinistra per acquisire un'anima e già che ci siete, prendete nota delle custodie contenenti il Violator. Tornate qui con tre Accumulator.



Tornate alla stanza nella quale avete varcato la porta a sinistra, quindi salite lungo la rampa e oltrepassate la porta. Azionate l'interruttore, quindi varcate la porta per acquisire un Govi.



Andate da Teddy. Poi, una volta giunti al crocevia, andate a destra, azionate l'interruttore, immergetevi nel magma e salite per raggiungere un passaggio. Giunti al bivio, andate a sinistra per acquisire un Govi, quindi andate a destra per raggiungere il Trueform.

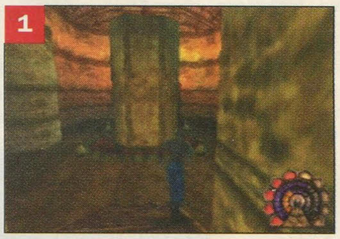
TEMPLE OF PROPHECY

13 anime prave e i Marcher Gads da raccogliere

È giunto il momento di mettersi alla ricerca dei Marcher Gads! Fareste meglio a stare in guardia, però. Finché i Marcher Gads non saranno in mano vostra, troverete il magma troppo caldo per la vostra pelle delicata.

Impadronitevi dei Marcher Gads

I Marcher Gads vi permetteranno di camminare sui tizzoni ardenti. Quando saranno in mano vostra, il magma diventerà l'ultima delle vostre preoccupazioni.



Oltrepassate il cancello situato vicino all'ingresso delle Playrooms. Dal punto in cui avete trovato Teddy, attraversate il ponte e seguite il percorso ignorando tutte le cascate di sangue in cui vi imbattete.



Varcate la porta sulla destra e raggiungete l'estremità opposta della stanza attraversata dai globi di fuoco. Afferrate la fune, oltrepassate la porta e passate sopra i baratri. Giunti nella stanza successiva, scegliete la porta a destra.



Spingete il blocco in fiamme e una volta giunti nella stanza successiva, varcate la porta situata sulla stessa parete. Varcate la porta di fronte e tirate dritto, quindi saltate da una piattaforma all'altra.



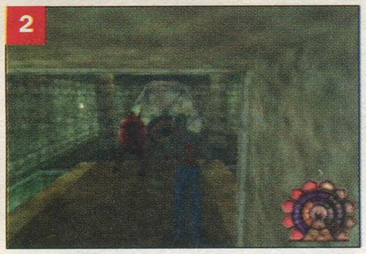
Addentratevi nel labirinto e saltate verso l'alto. Passate per

la baracca a forma di igloo, quindi fate un salto con rincorsa per mettere piede su un terreno più solido. A questo punto mettete piede nel cerchio per entrare in possesso dei Marcher Gads.

Govi difficili da trovare
In questo livello vi sono delle anime prave che non si possono localizzare senza sgobbare come matti.
Per quanto difficile possa sembrare, è una prova che vale la pena di affrontare per il Govi che è possibile acquisire. Per il momento il loro valore può esservi ignoto, ma alla fine del gioco vi frutteranno sicuramente un bel premio.



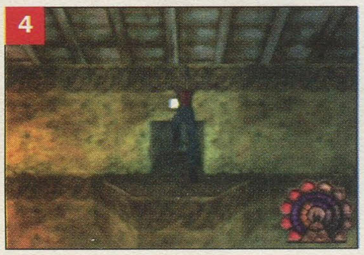
In questa stanza, oltrepassate di corsa le porte a destra e a sinistra per entrare in possesso di alcuni Govi.



Premete l'interruttore che si trova sulla prima statua per acquisire un Govi. Risalite le cascate di sangue che si trovano su ciascun lato della porta situata nella prima stanza e seguite il tunnel, così raggiungerete un Govi.



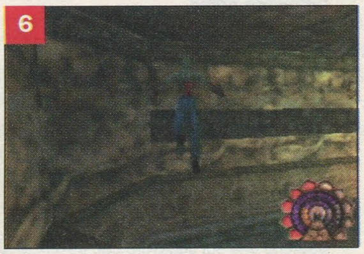
Gettatevi di sotto e oltrepassate la porta. Raggiunto il corridoio, salite e usate il Baton per entrare in possesso di un Govi, quindi premete gli interruttori situati presso l'estremità opposta della stanza per acquisirne un altro.



Raggiunta la prima stanza in cui si trovano le Sisters of Despair, arrampicatevi sul grande pilastro centrale. Saltate verso il passaggio sulla destra, premete l'interruttore per far rotolare la fune e premete l'interruttore così raggiunto.



Fate rotolare la fune per raggiungere prima un Govi e poi il passaggio situato di fronte all'entrata. Giunti nella stanza di grosse dimensioni, premete tutti gli interruttori in cui vi imbattete.



Risalite la cascata di sangue, quindi saltate verso la parete sulla destra e avanzate per raggiungere il Govi, quindi attraversate il passaggio sulla destra.



Azionate l'interruttore e saltate dalla rampa per raggiungere il Govi. Premete tutti gli interruttori situati nell'area successiva e salite lungo una rampa per raggiungere il prossimo Govi.

Ultimi punti di rilievo
Ormai ci siete! Questo è l'ultimo tratto, perché il livello è quasi terminato.
Prima che l'entusiasmo vi travolga, però, abbiate cura di tornare indietro per raccogliere tutti i Govi precedentemente irraggiungibili mediante i Marcher Gads.



Vicino alla stanza in cui avete trovato i Gads c'è una statua sulla quale giace un Govi. Premete l'interruttore e salite verso di esso. Già che ci siete, localizzate la rampa e tirate la leva per acquisire un altro Govi.



Vicino alla parte iniziale del Tempio c'è una tavoletta che può essere infranta usando il Calabash. Rimossa questa tavoletta, potrete mettere le mani su un altro Govi.

L'assemblaggio dell'Eclipser
Questo indispensabile strumento permette a Shadow Man di usare le armi del Deadside nel Liveside.
Tornate sui vostri passi e raccogliete tutto ciò che avete lasciato perdere. Per sconfiggere i Cinque nella battaglia che vi attende dovrete ricorrere a tutti i vostri poteri.



Troverete La Lune oltrepassando il cancello di livello 7, situato vicino al livello Prophecy. Andate a trovare Nettie, perché sarà lei a lanciare l'incantesimo.

TEMPLE OF BLOOD

Prendete l'ultimo Gad e otto anime prave
L'ultimo dei Gads vi attende nel Temple of Blood. Presto nessun fiotto di lava o tizzone vi nuocerà, perché sarete praticamente invulnerabili. Ciononostante, in questo livello dovrete stare attenti a dove mettete i piedi. Finché i Nager Gads non saranno in mano vostra, un piede messo nel posto sbagliato potrà risultarvi fatale.

Impadronitevi dei Nager Gads
Con queste rune mistiche potrete nuotare attraverso la lava.
Attenzione, però. Prima di immergervi nel magma dovrete assicurarvi di aver premuto entrambi gli interruttori per abbassare le teste delle statue.



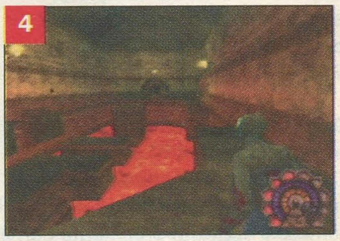
Oltrepassate il cancello di livello 8, situato vicino al Temple of Prophecy. Premete gli interruttori che si trovano nella stanza successiva, quindi salite.



Andate a trovare l'icona di Teddy, quindi spostatevi lateralmente lungo la parete per premere gli interruttori situati su ciascun lato di questa stanza colma di lava.



Spostatevi lateralmente verso il lato destro, quindi varcate la porta e scendete le scale. A questo punto spostatevi da una piattaforma in salita all'altra e superate i baratri.



Infilatevi in mezzo alle due teste mobili, quindi raggiungete l'isola che vedete innanzi a voi. Premete l'interruttore, quindi saltate da una piattaforma all'altra e oltrepassate la porta che vi attende più avanti.



Spostatevi lateralmente lungo la sporgenza, schivate la testa e varcate la porta. Proseguite

finché non vi imbattete in un interruttore. Uccidete la Sister, quindi aggrappatevi alla fune.

6


Avanzate mediante la fune fermandovi di quando in quando per evitare il contatto con le scuri. Se una di queste vi colpirà, precipiterete nel vuoto e morirete.

7


Gettatevi di sotto, sul magma, quindi avanzate per raggiungere il Govi. Quando questo è in mano vostra, mettetevi nella direzione opposta e andate avanti finché non raggiungete una stanza di grosse dimensioni.

8


Saltate da una piattaforma all'altra e premete tutti gli interruttori. Quando il cerchio è completo, saltate dentro quest'ultimo per entrare in possesso dei Nager Gads. Ottimo lavoro!

Gettatevi nella mischia senza indugio

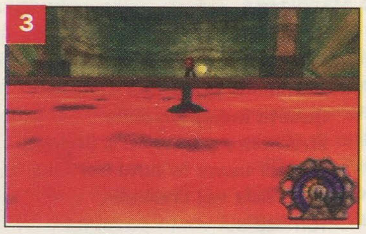
Ora che i Nager Gads sono in mano vostra, non dovrete più temere il contatto prolungato con il magma.
È il momento di raccogliere il resto dei Govi sparpagliati in questo livello.

1


Andate a nuoto sotto la cella per acquisire un altro Govi. Giunti nella stanza principale, spostatevi lateralmente lungo la sporgenza sulla sinistra e azionate l'interruttore per aprire la porta sulla destra, quindi azionate l'interruttore successivo.

2


Varcate la porta sulla sinistra. Gettatevi di sotto, andate a destra, spingete il blocco e saltate verso il Govi. Seguite il passaggio e premete l'interruttore, quindi servitevi della fune per passare sopra il magma e raggiungere così il Govi.

3


Guadate il fiume lavico, quindi premete l'interruttore alla vostra sinistra. Correte verso destra e premete l'altro interruttore per raggiungere il Govi.

4


Giunti nella seconda stanza colma di lava, oltrepassate a nuoto l'entrata e salite sulle sporgenze fino a raggiungere quella più alta. Qui troverete un altro Govi.

5


Nella prima stanza colma di lava che si attraversa per raggiungere i Gads, attraversate il passaggio sulla destra, premete l'interruttore e passate sopra il pilastro. Gettatevi di sotto e premete gli interruttori.

6


Rimaterializzatevi al punto di partenza e dirigetevi verso il tunnel situato sopra la stanza in cui si trovano gli interruttori. Oltrepassate il cancello per entrare in possesso del Calabash, quindi rompete le tavolette visibili nella stanza in cui si trovano gli interruttori per acquisire un altro Govi.

7


Oltrepassate l'arcata situata nella stanza principale, sulla sinistra. Colpite i tamburi e attraversate il nuovo passaggio. Usate il Calabash per sfondare la lastra ed entrare in possesso di un altro Govi.

DOWN STREET STATION, LONDON

Usate i Retractor e impadronitevi di un'anima prava

È giunto il momento di uccidere Jack lo Squartatore una volta per tutte! Usate il diario di Jack per sapere come disattivare gli stantuffi stabilizzanti.

Raggiungete Down Street Station

Finalmente quei Retractor che avete raccolto vi torneranno utili.
Usatene uno sul cadavere che troverete al di là dell'arcata. È quello su cui giace un coltello. Premete C SINISTRO in prossimità del corpo per entrare nel livello.

1


Prendete il diario di Jack dalla scrivania su cui giace. Uscite dalla stanza andando a sinistra e una volta giunti al bivio andate a destra e salite passando attraverso un varco. A questo punto tirate dritto finché non raggiungete un ascensore.

2


Cercate l'Accumulator che vi attende più avanti, quindi tornate alla stanza situata accanto all'ascensore. Dovrete attraversare a nuoto diverse camere per raggiungere Jack. Preparatevi ad affrontarlo!

3


Jack corre lungo il soffitto e vi piomba addosso. Quando si trova a terra, sparategli con tutto ciò che avete.

4


Oltrepassate il Soul Gate situato vicino a Jack per raggiungere l'Engine Block. Qui, disattivate lo stantuffo e uccidete i tre Trueform.

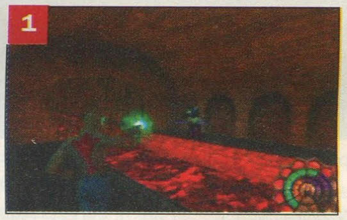
ASYLUM LAVADUCTS

Datevi da fare, ché ci sono nove anime nere da raccogliere!

Questo livello è piuttosto difficile. Meno male che avete i Nager Gads, altrimenti ve la vedreste brutta!
In questo livello non ci sono oggetti da raccogliere: dovete impadronirvi dei Govi e basta.

Raggiungete i Lavaducts

Raggiungere questo livello è la parte facile, ma per attraversarlo dovrete sgobbare di brutto.
Prima di provare a prendere i Govi è meglio trovare l'icona di Teddy, perché senza qualcosa a cui tornare in un lampo non tarderete a perdere il senso dell'orientamento.

1


Di fronte al Temple of Blood c'è un cancello di livello 7 che conduce ai condotti lavici. Salite sul tino del magma, seguite il percorso e addentratevi nel passaggio sulla sinistra.

2


Le arcate alla vostra destra e alla vostra sinistra conducono ai Govi. Usate la chiave sulla console per aprire il passaggio che conduce a una terza anima, quindi impadronitevi di quest'ultima.

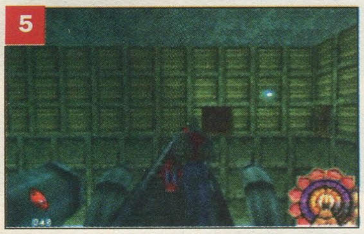
3


Salite sulle piattaforme che si trovano nella stanza colma di lava.

Passate attraverso il varco, quindi oltrepassate la porta situata nella stanza con la scalinata per raggiungere l'icona di Teddy.



Azionate l'interruttore, scendete le scale e salite sulla macchina per raggiungere il Govi, quindi andate alla piattaforma successiva e scendete le scale per raggiungere un pendìo rivestito di piattaforme.



Saltate fino in cima. Correte lungo il congegno tagliente. Varcate la porta a destra, saltate verso il basso per raggiungere le scatole situate in lontananza a sinistra e avanzate verso il Govi.

L'ora del bagnetto
Ormai siete sul punto di impadronirvi degli ultimi Govi, perciò mettetevi in marcia!
I tunnel vanno esplorati in senso antiorario, altrimenti ci si può perdere.



Addentratevi subito nel primo tunnel. Usate la chiave, salite le scale e passate attraverso il foro sul soffitto per entrare in possesso di un Govi. Il tunnel successivo, sommerso dalla lava, conduce a un altro Govi.



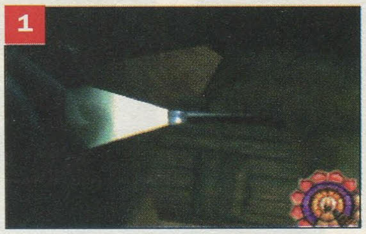
Tornati nel primo tunnel, voltate a sinistra per raggiungere la seconda stanza colma di lava. Qui potrete raccogliere due Govi; per acquisirli non dovete fare altro che seguire i tunnel.

MORDANT ST, NY

Un'anima prava da raccogliere e nemici da liquidare
L'Home Improvement Killer risiede in questo livello: meglio non farlo aspettare! Questo è uno dei livelli più inquietanti del gioco: evitate di affrontarlo di notte!

Raggiungete Mordant St
Tornate alla Cathedral of Pain per scoprire dove si nasconde il killer. Questa volta, passate attraverso l'arcata sovrastata dall'artiglio. Usate il Retractor.

Accendete la luce
L'Home Improvement Killer dispone di occhiali a lenti infrarosse che gli permettono di vedere nell'oscurità, ma voi no. Di conseguenza, per trovare la strada da seguire vi occorrerà il nostro aiuto.
Dopo aver incontrato il killer per la prima volta, dovrete fare quanto segue...



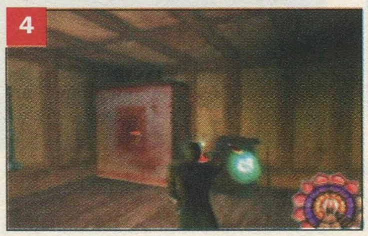
Oltrepassate la porta sulla parete di sinistra e andate avanti per trovare la torcia elettrica. A questo punto attraversate il passaggio ostruito dalle scatole ed entrate nella stanza in cui si trova il cancello chiuso a chiave.



Sparate alla serratura per farla saltare. Spingete la scatola e salite attraverso la stanza dalla pavimentazione a scacchi. Proseguite verso lo zombie ed entrate nella stanza situata all'estremità opposta del corridoio.



Saltate il frammento di legno marcio a cui si giunge subito dopo aver oltrepassato la porta, quindi spingete la scatola successiva per liberare la strada. A questo punto dirigetevi verso la stanza dalla pavimentazione in legno.



Attraversate le stanze. Giunti nel corridoio, andate a destra e sparate alle tavole che bloccano la porta. Varcando quest'ultima raggiungerete un'altra porta ricoperta di tavole. Al di là di questa troverete il generatore. Premete l'interruttore.

Fermate H.I.K.
Ora che le luci sono accese, il guanto della sfida viene lanciato. È il momento di prendere a calci l'Home Improvement Killer per rispedirlo nel Deadside.
Ora che la corrente è tornata, sarebbe meglio rimaterializzarsi nella stanza principale.



Entrate nell'ascensore che si trova nella stanza principale e salite fino all'ultimo piano. Andate a destra attraversando la terrazza, saltate sull'inferriata per superare il baratro.



Varcate la porta e andate a sinistra. Seguite il percorso finché non raggiungete un pavimento in legno. A questo punto saltate nell'apertura situata dall'altra parte di questa stanza.



Seguite il passaggio finché non uscite dall'armadio. Andate a destra per trovare l'Accumulator, quindi tornate all'armadio.



Questa volta andate a destra, quindi risalite la cascata. Sparate al killer non appena lo vedete e andate avanti finché non lo incontrate di nuovo.

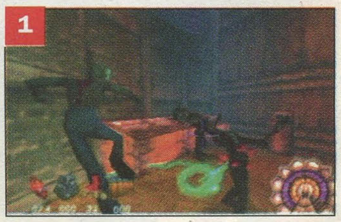


Uccidetelo e raccogliete la roba. Non scordatevi di oltrepassare il cancello che conduce all'Engine Block per raggiungere lo stantuffo successivo. Ben fatto!

ASYLUM, UNDERCITY

Tre anime prave e il Retractor da raccogliere
Questa sarà la prova più difficile che avete affrontato fin qui, perciò preparatevi!
L'ingresso di questo livello si trova sulla stessa piattaforma dalla quale avete raggiunto i condotti lavici. Una volta entrati, correte in avanti finché non raggiungete l'orsacchiotto.

Raccogliete il Retractor
Questa è l'ultima chiave che vi occorre per aprire lo Schism Trace che conduce al Lizard King, perciò tenete duro!
Partendo dall'icona di Teddy, recatevi a una porta alla vostra destra e arrampicatevi sulle sporgenze che stanno al suo fianco. Saltate verso un condotto sulla destra e quindi verso la piattaforma presso la quale si trova una porta.



Varcate la porta. Scendete le scale e attivate la console. Mettetevi sopra i computer, quindi salite e servitevi delle eliche per raggiungere il tunnel.



Raggiungerete altre eliche. Gettatevi di sotto e mettetele in funzione. Saltate verso il gruppo più basso, quindi servitevi di queste come mezzi di trasporto finché non trovate una piccola apertura.



Passate attraverso l'apertura e uccidete i nemici che vi attendono

più avanti. Varcate la porta e andate a sinistra per raggiungere la cappella che ospita il Retractor.

Roba che non avete ancora preso
Lungo la strada percorsa per raggiungere il Retractor ci sono dei Govi che non avete ancora preso. Tornate al crocevia presso il quale avete voltato a sinistra per raggiungere la cappella. Questa volta, andate a destra.



Usate la chiave nella console per fermare le lame rotanti, quindi gettatevi di sotto, nella tromba. Seguendo il percorso raggiungerete un Govi.



Tornate alla seconda stanza in cui si trovano le eliche. Servitevi delle eliche più alte per raggiungere il tunnel. Seguite il passaggio, scendete le scale e andate avanti, così troverete un altro Govi.



Dall'ultimo Govi, saltate al di là dell'inferriata e uscite passando per la porta. Saltate per raggiungere la torre di fronte e passate attraverso l'entrata.



Usate la chiave per sbloccare la prossima coppia di porte in cui vi imbattete, quindi uccidete tutti i nemici che occupano la caverna a cui giungete.



Gettatevi di sotto, sui condotti, e recatevi alla torre di fronte. Da qui, saltate verso la torre successiva e varcate la porta.

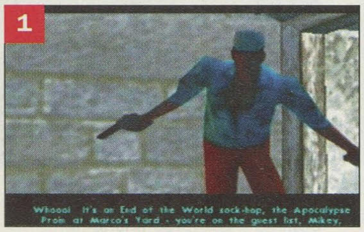


Salite sulla scatola alla vostra sinistra, quindi salite fino in cima e scavalcate l'inferriata. Gettatevi di sotto, uccidete il Trueform e raccogliete l'anima.

GARDELLE JAIL, TEXAS

Altri nemici da uccidere e tre anime prave da raccogliere
In questo terrificante livello dovete annientare i killer sopravvissuti e porre fine a una rivolta di detenuti!
Se siete preparati a tutto questo, tanto meglio: per sopravvivere dovrete fare ricorso a tutta la vostra bravura.

Repo Man e il Video Nasty Killer
Annientando questi due terribili killer potrete impadronirvi di altre due anime prave. E vi faranno molto comodo!
L'Enseigne è molto utile in quanto arresta la maggior parte dei proiettili sparati dai killer.



Giunti nella Cathedral of Pain, entrate nello Schism passando attraverso la porta sovrastata dal fulmine. Vedrete subito Cruz.



Shadowgun, così lo abbatterete in brevissimo tempo.



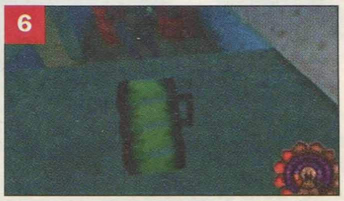
Entrate nella stanza situata in cima alle scale per entrare in possesso di un mitra. Distruggendo le botti situate nella stanza principale: troverete delle munizioni supplementari.



Tornate alla Cathedral of Pain ed entrate nello Schism passando attraverso la porta sovrastata dalle lance incrociate, quindi attraversate subito il corridoio per andare incontro a Video Nasty.



Usate l'SMG e il fucile per indebolirlo e dategli il colpo di grazia con la Shadowgun. Reclamate la sua anima: è tutta vostra!



Seguite il passaggio e sparate alla serratura che blocca la porta per entrare in possesso dell'Accumulator. Proseguite oltre la porta e prendete l'MP.909 che giace sulla scrivania. Ben fatto!

Trovate il secondo Accumulator
Raccogliendolo accorcerete ulteriormente la distanza che vi separa dal Violator.
Raccogliete tutte le munizioni in cui vi imbattete cammin facendo.
Abbiate cura di tenere gli occhi aperti per individuare i proiettili del mitra, perché l'MP 909 fa fuori un sacco di munizioni.



Usate il Retractor sull'ultimo cadavere per tornare in un lampo alla prigione. Una volta rimaterializzati, sparate all'immagine della piramide per accedere a un passaggio segreto.

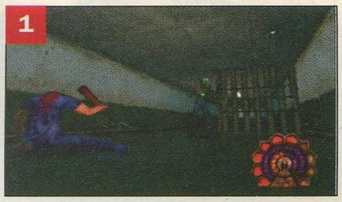


Seguite questo passaggio e salite le scale che trovate nell'area successiva. Usate il Calabash sulla tavoletta di pietra in cui vi imbattete.



Gettatevi di sotto e raccogliete gli optional. Tra questi, alloggiato sopra un altarino, troverete anche l'Accumulator. Ottimo lavoro!

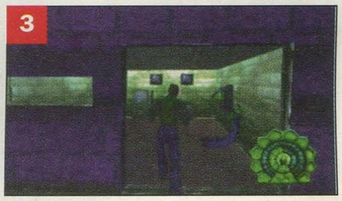
Raggiungete l'Insanity Ward
In quest'ala, tra i criminali psicopatici, troverete anche il Lizard King.
Per riuscire a localizzarlo, però, vi occorrerà la Security Keycard. Ecco che cosa dovete fare per entrarne in possesso!



Sparate alla serratura che blocca la porta situata in cima alle scale, quindi proseguite lungo il corridoio distruggendo i cadaveri in cui vi imbattete cammin facendo.



Raggiunta una camera piena di corpi, varcate la porta alla vostra sinistra. Siete quasi arrivati!



Seguite il passaggio e una volta raggiunto un cortile, recatevi alla guardina situata alla sua estremità opposta. Prendete la Keycard dal cadavere che troverete qui dentro.



Tornate alla camera piena di corpi e attraversate il tunnel di fronte. Distruggete l'elicottero che vola verso il basso.

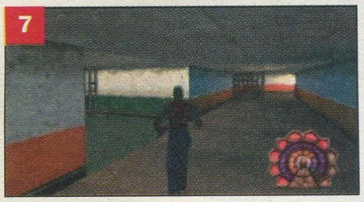


Salite le scale e attraversate il passaggio alla vostra sinistra.

Seguendo questo percorso raggiungerete una console. A questo punto usate la Keycard che avete trovato sopra a questa.



Tornate alla Cathedral of Pain. Attraversate lo Schism di Video Nasty per raggiungere il corridoio dove avete trovato l'MP 909, quindi gettatevi nella tromba dell'ascensore.



Seguite il corridoio fino in fondo e usate la Keycard sulla console, quindi tornate alla porta sulla sinistra che avete superato per venire qui.



Addentratevi nel corridoio grigio e recatevi all'obitorio, situato alla vostra sinistra. Che luogo spaventoso! Tenete gli occhi aperti per individuare il secondo fucile, quindi tornate al corridoio giallo.



Proseguendo lungo questo corridoio troverete un'altra porta: varcatela pure, ma lasciate stare tutte le celle imbottite e filate dritto per raggiungere le scale che vi attendono più avanti.

Sconfiggete il Lizard King
Ci siamo! Ecco lo scontro finale. Ricordatevi di recarvi alla sala macchine dopo aver sconfitto il temibile Lizard King per occuparvi dello stantuffo successivo. Coraggio, potete farcela!



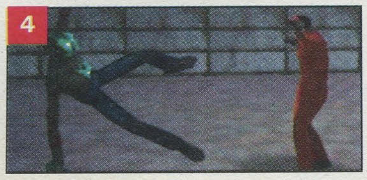
Uscite da questa stanza e seguite il corridoio. Raggiunto un crocevia, dirigetevi verso la croce.



In quest'area troverete l'ultimo Accumulator. A questo punto entrate nelle sale di controllo di fronte alla cappella e usate la Keycard che avete raccolto in precedenza.



Usciti dalle sale di controllo, andate a destra e scendete le scale. Le troverete sul lato destro del prossimo corridoio.



Giunti al crocevia, andate a sinistra e seguite il percorso per raggiungere il Lizard King. Prima di affrontarlo, gustatevi l'intermezzo.



Usate l'MP 909, l'SMG e qualsiasi altro strumento di morte in vostro possesso per indebolirlo, quindi dategli il colpo di grazia con la Shadowgun.

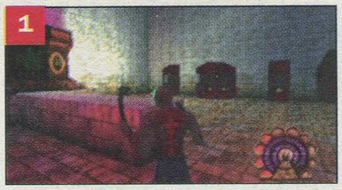


Dopo aver sconfitto Batrachian, seguite il percorso per raggiungere un Soul Gate e usate il Prism che avete raccolto per aprirlo e raggiungere così la sala macchine.



Attraversate l'Engine Block e disattivate l'ultimo stantuffo. Raccogliete tutti i Govi in cui vi imbattete cammin facendo.

Prendete i Violator
Queste ottime armi a fuoco rapido vi permetteranno di abbattere in un baleno qualsiasi nemico vi si lanci addosso.
Per entrare in possesso di un Violator vi occorreranno tutti gli Accumulator. Usate tutte le anime prave per acquisirne un altro.



Materializzatevi presso le Playrooms dell'Asylum. Giunti al primo crocevia, andate a sinistra ed entrate nella stanza in cui si trovano le custodie di vetro.



Inserite gli Accumulator nelle custodie presenti in questa stanza. Quella centrale ne richiede tre e ospita l'arma, mentre le altre contengono le munizioni. Che cosa state aspettando? Prendete tutto!



Materializzatevi nei Marrow Gates e risalite la cascata alla vostra sinistra. In cima troverete un Coffin Gate che richiede uno Shadow Power di livello 10.



Aprite questo cancello e impadronitevi del secondo Violator. A questo punto potrete usarne uno su ciascun braccio per massacrare qualsiasi nemico.

ENGINE BLOCK

Altri nemici da uccidere e tre anime nere da raccogliere
Lo scontro finale! Legione vi attende, ragazzi!

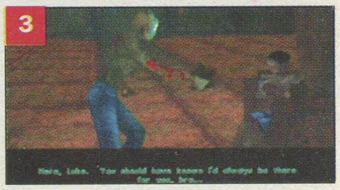
Annientate Legione!
Il boss finale è un osso duro. Sarà tutt'altro che una passeggiata!
In questo livello, però, ci sono innumerevoli botti dentro le quali troverete dei power-up!



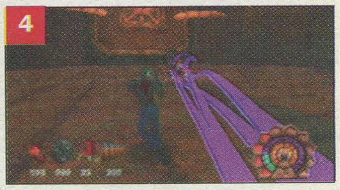
Materializzatevi presso Engine Block. Raggiunta la stanza principale, varcate la porta alla vostra sinistra per trovare i comandi dell'ultimo stantuffo.



Salite di corsa verso il punto in cui avete visto Luke e seguite il percorso superando diversi Trueform chiusi in gabbia per raggiungere un passaggio che conduce a una rampa.



Attraversate il secondo passaggio, così incontrerete Luke... o per lo meno qualcuno che gli somiglia molto. Osservate la sequenza animata, così vi sarà tutto chiaro.



Quando Legione attacca nella sua forma umana, sparate con la Shadowgun e il Violator spostandovi lateralmente finché non cade al suolo. Attenti, però, non è ancora morto.



A questo punto restate al livello superiore per usare la Shadowgun e il Violator finché Legion non muore. Tenete duro, ragazzi!

L'ULTIMO SEGRETO

Per assistere alla straordinaria sequenza di chiusura dovrete arrivare alla fine di questo terrificante gioco senza il nostro aiuto. Ce la farete?

MEGA market

VENDO per PC Engine, Mega Drive, Mega CD, Saturn, Super Famicom, Famicom, MSX, FM Towns, X68000, Schede da bar, ecc. Disponibili giochi, macchine e accessori, direttamente dal Giappone.
Anche su richiesta.
> STEFANO 02-2552474
robotype@micronet.it

CERCO Dreamcast + scart + **VMS** + uno tra i seguenti giochi: **King Of Fighters 99**, **Street Fighter Zero 3**, **Marvel Vs Capcom**, **Soul Calibur**. Pago max £ 300.000.
> FABIO; Tel. 0376/70187

VENDO Sega Saturn giapponese + Memory Card + 2 joypad + volante a £ 109.000. Inoltre vendo i seguenti giochi per Nintendo 64 (PAL): **007 GoldenEye** a £ 60.000; **Forsaken** a £ 45.000; **F1 World Grand Prix** a £ 69.000; **F-Zero X** a £ 69.000; **Turok 2** a £ 85.000 + Memory Card, oppure a £ 75.000 senza Memory Card; **Zelda** a £ 95.000 + Rumble Pack, oppure a £ 85.000 senza Rumble Pack. Tutto il materiale è in ottime condizioni. No scambi. Annuncio valido in tutta Italia.
> MARCO; Tel. 06/9284129 (ore pasti) oppure 0339/6871507

VENDO Saturn USA universale + **Rockman 8** a £ 100.000.
> FABIO; Tel. 0376/70187

VENDO Sega Dreamcast giapponese, con garanzia e imballi originali, a £ 250.000. Inoltre vendo i seguenti giochi giapponesi: **Expendable**, **Buggy Meat**, **Gundam 0079** e le prime cinque videocassette originali di **Evangelion** a metà prezzo.
> MASSIMO; Tel. 0143/61421

SCAMBIO/VENDO i seguenti giochi: **Rollcage** (PlayStation PAL), **Ape Escape** (PlayStation PAL), **Turok** (Game Boy), **Zelda** (Game Boy Color), **Top Gear Rally** (Game Boy Color). Solo zona Milano. Sempre valido.
> SANDRO; Tel. 0339/8900504

VENDO Nintendo 64 versione PAL + 2 joypad + 1 memory card + Rumble Pack a £ 100.000. Vendo anche i seguenti giochi: **Zelda 64** a £ 50.000; **ISS 64** a £ 15.000; **Mortal Kombat 4** a £ 50.000; **Turok 2** a £ 50.000; **V-Rally Edition '99** a £ 50.000; **F1 World Grand Prix II** a £ 65.000. Vendo il tutto in blocco a £ 350.000.
> IVAN; Tel. 0331/668582 (dalle 20 in poi)

CERCO per Saturn i seguenti giochi: **Rayman**, **Dark Savior**, **Legend Of Oasis** tutti in versione USA. Compro solo se in ottime condizioni.
> ENRICO; Tel. 0131/388510 oppure 0347/3096236

VENDO Saturn americano + 3 joypad + cartuccia RAM 4M/2M universale + **Dungeons And Dragons Collection** a £ 150.000. Vendo inoltre (tutti giapponesi): **Vampire Savior** (£ 50.000), **Pocket Fighter** (£ 40.000), **Radiant Silvergun** (£ 50.000), **King Of Fighters '95** (£ 30.000), **KOF '96** (£ 30.000), **KOF '97** (£ 40.000), **Samurai Showdown** (£ 40.000), **Fatal Fury Real Bout Special** (£ 40.000). Oppure tutto in blocco a £ 350.000.
> GIANLUCA; Tel. 0521/986937

VENDO/SCAMBIO per Nintendo 64 **Mortal Kombat 4** (USA) e i seguenti titoli PAL: **Fighter Destiny**, **FIFA '99**, **Zelda**, **Command & Conquer**, **F-Zero X**, **Quake 2**. Cerco in particolare: **Beetle Adventure Racing** (PAL), **Mario Party** (PAL), **World Driver Championship** (USA o PAL), **Perfect Striker 2** (JAP), **Duke Nukem: Zero Hour** (USA o PAL). Per questi ultimi tre giochi sono disposto a darne due per uno.
> SAVERIO; Tel. 0961/753401 (ore pasti).

CERCO per Nintendo 64 **WCW Vs NWO Revenge**. Cerco giochi per Dreamcast anche in blocco a £ 40.000/50.000 cadauno. Per **WCW Revenge** pago max £ 35.000.
> Tel. 0339/7234396 (solo ore 20 lunedì e martedì)

VENDO per Nintendo 64 i seguenti giochi: **Mortal Kombat 4** (PAL) a £ 50.000; **V-Rally '99** (PAL) a £ 70.000; **I.S.S. 64** (USA) a £ 35.000.
> IVAN; Tel. 0331/668582 (tra le 21 e le 22)

VENDO a £ 50.000 cadauno **Turok 2**, **Zelda 64**, **Banjo Kazooie** per Nintendo 64.
> MANUEL; Tel. 0445/490434

VENDO Sega Saturn europeo con 2 joypad originali Sega, **Photo CD Operating System**, 3 CD Demo giocabili, 11 numeri di **Official Sega Saturn Magazine** e 2 tra i seguenti giochi (**Nights**, **Christmas Nights**, **Manx TT**, **Virtual On**, **Tomb Raider**, **Resident Evil**, **Panzer Dragoon Saga**, **Enemy 0**) a £ 300.000. Vendo anche separatamente a prezzi che variano tra le 35.000 e le 65.000 lire l'uno (spese di spedizione e CD Demo inclusi ogni coppia di giochi acquistata). Il materiale si intende comprensivo di relativa custodia e istruzioni originali, tutto come nuovo. Massima serietà.
> MASSIMO CATTANEO; Tel. 0341/680557 (dopo le 19)

VENDO per Nintendo 64 **Quake 2** PAL a £ 90.000, **1080°** PAL a £ 80.000, **Zelda** PAL a £ 100.000, **WCW Vs NWO Revenge** PAL a £ 70.000, **Diddy Kong Racing** PAL a £ 85.000, **FIFA '99** PAL a £ 95.000, **Nagano Winter Olympics** PAL a £ 78.000. Vendo solo pezzo per pezzo e non in blocco. Prezzi non trattabili.
> RICCARDO; Tel. 0425/34227 (ore pasti)

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64 (PAL): **Banjo Kazooie**, **Super Mario 64**, **Diddy Kong Racing**, **Yoshi's Story**, **Zelda**, **Blast Corps**, **International Superstar Soccer 64**, **Mission: Impossible**, **Turok**, **Lylat Wars** + **Rumble Pack** e **Killer Instinct**. Ogni gioco costa £ 80.000 trattabili. Tutto in ottime condizioni, completi di libro di istruzioni (tranne **International Superstar Soccer 64**).
> NICOLA; Tel. 06/9679483 (tardo pomeriggio)

VENDO per Sega Saturn: joypad compatibile nuovo a £ 20.000; **Wipeout 2097** (PAL), **Quake** (PAL), **Duke Nukem 3D** (PAL), **Darklight Conflict** (simulatore astronavi da combattimento in 3D - PAL). Il tutto a £ 50.000 cadauno (più spese di spedizione) oppure in blocco a £ 150.000. Joypad in regalo.
> PAOLO; Tel. 0339/5761912

VENDO Dreamcast giapponese con modem, 1 joypad, 1 memory card, trasformatore, cavo RGB, **Virtua Fighter 3**, **Power Stone**, **Sonic Adventure**, **Soul Calibur** a £ 860.000. Il tutto in ottime condizioni e in garanzia.
> GIORGIO; Tel. 0935/653277 oppure 0935/656361 (ore pasti)

SCAMBIO per Sony PlayStation i seguenti giochi: **Alundra** (ITA); **The King Of Fighters '97** (JAP), **Marvel Super Heroes** (JAP). Cerco: **Guilty Gear**, **Wild Arms** (USA o PAL), **Rival Schools** (USA o PAL), **Kartia** (USA o PAL), **R-Type Delta**, **Dragon Ball Z Legend**. I buffoni sono pregati di non disturbare.
> ENZO; Tel. 071/64019

VENDO console **Nintendo 64** con memory card e 5 giochi (**Mario 64**, **International Superstar Soccer 64**, **Diddy Kong Racing**, **GoldenEye 007**, **Turok**). Il tutto in ottimo stato con scatole e istruzioni a £ 300.000.
> Tel. 0347/4468962

VENDO molti giochi per PC a prezzi bassissimi. Tratto giochi per Saturn, Nintendo 64, Dreamcast. Cerco i seguenti titoli per Saturn: **Guardian Heroes** (USA o PAL), **F1 Live Information** (USA o JAP), **Virtual On** (USA), **Dungeons & Dragons Collection** (USA o JAP). Cerco anche il 1° e il 2° numero di **Dreamcast Magazine**.
> CARLO; Tel. 0541/23410

VENDO Sega Red Saturn (edizione limitata e distribuita solo in America del Saturn a cassette) con inclusi due eXtreme pad e in memoria la collezione **90 Greatest Arcade Collection**. La console ha una propria memoria dove scaricare i giochi e si può collegare a Internet. Tutto a £ 200.000!!! Vendo adattatore per CD a £ 120.000; adattatore Floppy Zip a £ 100.000; cavo Dolby Surround per stereo a £ 40.000; Internet Cable a £ 40.000. In blocco a £ 400.000!!! Inoltre vendo per Sega Saturn: **Soviet Strike** (£ 45.000), **Panzer Dragoon RPG** (£ 80.000) e per Dreamcast **Sonic Adventure** nuovo (£ 70.000). Prezzi trattabili.
> MARCO; Tel. 0541/730451

VENDO i seguenti giochi per Nintendo 64 (PAL): **Zelda** (£ 95.000 + Rumble Pak; £ 85.000 senza), **Turok 2** (£ 85.000 + Memory Card), **F1 World Grand Prix** (£ 69.000), **Banjo Kazooie** (£ 65.000), **Forsaken** (£ 45.000), **F-Zero X** (£ 69.000). Vendo inoltre per Sega Saturn: volante (£ 59.000), joypad (£ 25.000), **Sega Rally** (USA, £ 35.000). Annuncio valido in tutta Italia. Tutto il materiale è in ottime condizioni. No scambi.
> MARCO; Tel. 06/9284129 oppure 0339/6871507 (ore pasti)